DOSYA EN GÜZEL ÇİZGİ ROMAN OYUNLARI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2013/05 | 7.90 ₺ (KDV Dahil) Sayı: 67 | ISSN: 1307-8933

BEYOND ve **INJUSTICE** POSTERİ

KALBİNİZİ KIRMAK İÇİN GELİYOR

BEYOND

TWO SOULS™

INJUSTICE • ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON • DEAD ISLAND: RIPTIDE

SHOOTMANIA STORM • GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER





O İYİ İNSANLAR, O GÜZEL SAYFALAR

Oyungezer'i yakından takip edenlerdenseniz yayın hayatına başladığı günden bu yana atlattığı bin tane badirenin yanında geçirdiği değişimleri, gelişme arzusunu, kimisinde çuvallamış olsa da deneylerle dolu bir geçmişi olduğunu da biliyorsunuzdur. İrili ufaklı bir sürü değişiklik arasında bizi en çok ilgilendiren, en arka sayfadaki ince uzun *Künye* kutucuğumuzdaki hareketler oldu. Bazı aylarda Sirkeci Garı kadar hareketli, bazen de aylar boyunca kıpırtısız duran bir liste o. Ama bazen benim bile takip etmekte zorlandığım şeyler oluyor.

Derginin biricik Damla'sını "Editörler" bölümünden alıp "Serbest Yazarlar" başlığına taşımamız da bu değişikliklerden biri. Beş yıldır ofis içindeki her tür gerilimi sünger gibi emip ortadan kaldırmasıyla hayranlığımı kazanmış olan Damla, editörlüğünü üstlendiği Ekran Dışı sayfalarını iki aydır ofisten değil, dışarıdan yapıyor. Geçen ay bundan bahsetmeyi ihmal ettiğim için özür diliyorum, ama gelinliğinin fistolarını ellerimle örerek affettirmeyi düşünüyorum kendimi :) Bu arada, çiçeği burnunda grafikerimiz Önder de hoş gelmiş aramıza.

Onun dışında, nisan ayı boyunca beklediğimiz bahar bir türlü gelmediği için biraz kırgınım. Oyungezer geç çıktığında neler hissettiğinizi sanırım artık daha iyi anlıyorum ve eli ayağı buz kesenler adına buradan ilgili mercilere sitemlerimi iletiyorum. Isıtın artık buraları, açıklayın şu yeni sayının kapağını!

Oyungezer'e katkı yapan herkes adına güzel bir sayı, nefis bir bahar diliyorum size. İyi okumalar.

- Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

İçindekiler

360drc



12
Batman: Arkham Origins
Son oyunda Batman'in çocukluğuna iniyor, gençliğini oynuyor, yaşlılığına ışık tutuyoruz (böyle olmayacak, yazıyı okuyun siz).

14 DOSYA: 1 NİSAN ŞAKALARI
Oyun firmaları her 1 Nisan'da yeni şakalar düşünmekten, biz de bunu yemiş gibi davranmaktan sıkılmayacağız.

18 WOLF AMONG US
Kendimizi Injustice: Gods Among Us'a vermişken, ortama aniden kurt daldı.

22 OYUNEZER
David Cage'le aramızdaki aşk ve nefret ilişkisini birinin anlatması gerekiyordu.

26 BEYOND: TWO SOULS
İyi haber: Heavy Rain kadar acılı bir hikâye beklemiyoruz.

PC İNCELEME



48
Far Cry 3: Blood Dragon
1980'lerin abartı aksiyon filmlerini yaşamaya ne dersiniz?

54 AGE OF EMPIRES II: HD EDITION
Bildiğiniz eycof, ancak yüksek çözünürlük çeşnili. Açılış videosunu tekrar izlemek için bile alınır.

56 STARSEED PILGRIM
Bilinmezliğin peşinde sürükleneceğiniz, müziklerine hayran kalacağınız unutulmaz bir deneyim.

59 SLENDER: THE ARRIVAL
Gece rüyalarımızda Slender Man'in meymenetsiz suratını görmemizin nedeni.

60 DON'T STARVE
Ne yaparsanız yapın ancak sakın aç kalmayın!

KONSOL İNCELEME



62
Injustice: Gods Among Us
Superman'i dubayla vurarak devirebileceğiniz tek oyun.

66 ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
Meksika ve Kolombiya dendi mi işler ciddileşir ve siz bunu fark ettiğinizde çoktan ölmüşsünüzdür.

68 DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
Kalbini bir ejderhaya kaptıran yaman bir delikanlının ibretlik hikâyesi.

70 TIGER WOODS PGA TOUR 14
Golf dendi mi aklınıza bir araba modeli gelmiyor değil mi? Lütfen "hayır" deyin.

LOG-IN



80
Path of Exile
Diablo'dan aldıklarını kendi çeşnisiyle harmanlayan bedava bir aksiyon-RYO.

ORGANİZE SANAYİ

89 TOSHIBA SATELLITE P855-32F
Gözlüksüz 3B ekranı ve hibrit sabit diskiyle göz dolduran, performansıyla üzen...

90 ALIENWARE X51
Bakmayın siz test skorlarına. Doğuştan gelen karizması yeter!

91 RAZER ANANSI
Gelir gelmez ortalıktan kaybolan Anansi, bir gece Hakan'dan gelen bir e-posta ile yerini belli etti!

92 MSI GX60
Pek çok oyuncunun gönlünü çalan mütevazi oyuncu.

93 MSI Z77A-GD65 GAMING
Ne ararsanız bulabileceğiniz mükemmel bir anakart.



EKRAN DIŞI



111 UNDER THE DOME
Diziler öyle bir hale geldi ki filmlerden daha çok meraklandırıyorlar bizi. Hele de işin içinde Stephen King varsa...

113 KIYIDAKİLER... KÖŞEDEKİLER...
Louis C. K. Kendisini hâlâ keşfetmediyseniz ya yaşınız çok genç ya da bugüne kadar yeterince şanslı değildiniz.

114 ANIME
Sonu hep kâbusla bitse de ütopyalardan vazgeçmek yok, Psycho-Pass'ten de.

116 N.E.M.
Göktuğ'un "Eğitim Hayatım" konulu yazı dizisinde bu ay bir eşik aşılıyor ve kahramanımız ilkokul çağına giriyor.

bakmadan geçmeyin



76 SEÇMECE iOS İNCELEMELERİ
iOS'li cihazınız oyunlara doysun diye... Darısı da Android'in başına diyelim.



82 WOW: PET BATTLE LEVELLING
Klavyeyi kaptığı gibi rehber yazmaya koyuldu yine Eser. En son WoW'la ilgili bir şeyler mırıldanıyordu.



86 GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER
"Hoca hoca... Saatten sporcu koçu mu olurmuş?" "Telefon olduğuna inanıyorsun da, sporcu koçu olduğuna mı inanmıyorsun?"

ÇİZGİ ROMANLAR VE OYUNLAR 30

Injustice'ın verdiği gazla, süper kahramanların oyunlarımıza taşınma hikâyelerine yer verdik bu ay.



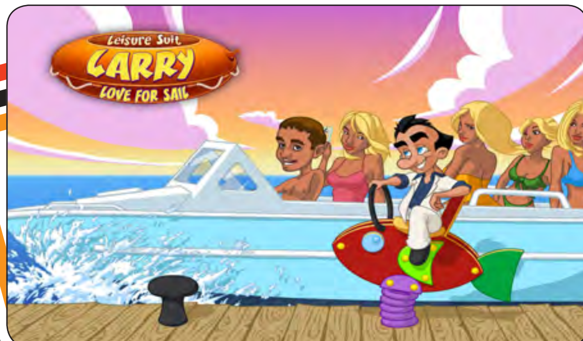
DOSYA

Wii U HAKKINDA HER ŞEY 74

Tuvalette Wii U oynamak mümkün mü? Nintendo'nun yeni konsolu hakkında merak ettiklerinizi bu dosyada bulacaksınız.



PIXEL



127 UNUTULMAZ SERİLER: TONY HAWK'S
Kaykayı olmayanların dostu, olup da kullanamayanların dermanı...

130 LUCASARTS TARİHİ
Yukarılarda bir yerde WoW'u mırıldanırken bıraktığımız Eser'i, tozlu internet sitelerinde LucasArts'ı araştırırken bulduk.

134 SON JETON: CASTLEVANIA CHRONICLES
O sırada Emre de Dracula'nın, her seferinde yenilmesine rağmen bitmek tükenmek bilmeyen azminden dem vuruyor; kendisinden kaç yaş büyük vampire terbiyesizlik yapıyordu (cık cık).

oyun indeksi

Age of Empires II: HD Edition 54
Army of Two: The Devil's Cartel 66
Batman: Arkham Origins 12
Beyond: Two Souls 26
Dead Island: Riptide 50
Don't Starve 60
Dragon's Dogma: Dark Arisen 68
Far Cry 3: Blood Dragon 48
Hearthstone: Heroes of Warcraft . . . 15
Impire 57
Injustice: Gods Among Us 62
Path of Exile 80
Rabbits Land 72
Sacred Citadel 58
Shootmania Storm 52
Slender: The Arrival 59
Starseed Pilgrim 56
Tiger Woods PGA Tour 14 70

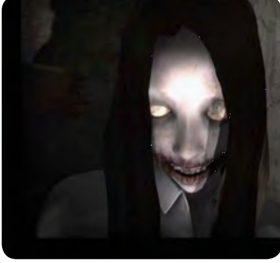
OGZ_DVD

KORKUDAN DVD SÜRÜCÜYE SAKLANAN DVD

Korku oyunları

GECENİN KARANLIĞINDA ÇIĞLIK ÇIĞLIĞA YERİNİZDEN ZIPLAMAYA HAZIR OLUN!

DreadOut
Bir grup lise öğrencisi çıktıkları gezi sırasında terk edilmiş bir kasaba keşfeder... DreadOut'u ilginç kılan esas özellik, etraftaki hayaletleri cep telefonunuzun kamerasıyla görüntüleyebilmeniz.







Eyes – the horror game
Hırsızlık için girdiğiniz malikaneden sağ salim çıkabilecek misiniz? Gördüğünüz üzere bir kere bu oyunun isminde meymenet yok... Oynarken sesi mutlaka açık tutun.

Lumber Island
Bu adayla ilgili anlatılanlar başka, ardında yatan gerçekler başka... Korkulacak bir şey yok canım. Adada sevimli tavşanlar, sincaplar, oyuncak ayılar ve eli baltalı bir... şey var sadece.

Game Dev Tycoon

LANET OLASICA KORSANLAR!

Geçtiğimiz ay oyun dünyası çok ilginç bir deneye sahne oldu. Kendi oyun stüdyonuzu kurup oyunlar geliştirmenize olanak tanıyan Game Dev Tycoon adlı simülasyon oyununun yapımcıları, kendi oyunlarını satışa çıktığı gün bir torrent sitesine yükledi. Bir gün sonrasında oyunu 214 kişi (%6,4) satın alırken, en az 3104 kişi (%93,6) korsanını indirmişti.

Fakat oyunun korsan sürümünü indirenlerin farkında olmadığı bir şey vardı: Yapımcıları, bu sürümün içine ufak bir detay gizlemişti. Öyle ki, birkaç saat sonra karşılarına şöyle bir mesaj çıkıyordu:

"Patron, görünen o ki yeni oyunumuz çok sayıda oyuncu tarafından oynansa da, onu yasal yollardan satın almak yerine kırılmış sürümünü indirip çalıyorlar. Eğer oyuncular sevdikleri oyunları satın almamayı sürdürürse, öyle ya da böyle iflas edeceğiz."

İşin ironik yanıysa, bu mesaj karşısında ne yapacağını bilemeyen bazı oyuncuların internet forumlarına yazdıklarıydı. Örneğin:

"İlerleyemiyorum... İMDAT!
9-10 puan alan oyunlar yapıyorum ama korsanlar yüzünden kâr edemiyorum. Karşıma bir mesaj çıkıyor... Bunu engellemenin bir yolu var mı? DRM gibi bir şey araştırabiliyor muyuz?"

Game Dev Tycoon'un demosunu bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz.





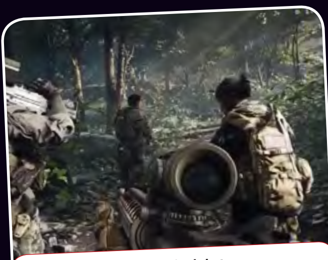
DVD SORUNLARI

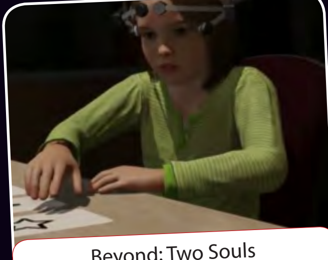
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

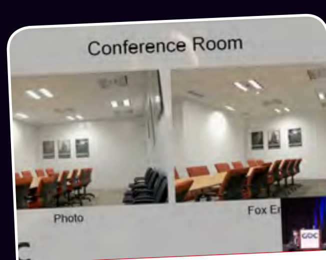
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- XING: The Land Beyond
2- Cart Life
3- Fragment
4- Franky the Asswalker
5- No-one has to die

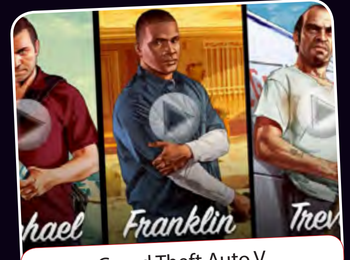
Bu videolar kaçmaz!


Battlefield 4

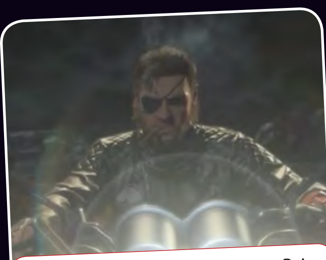

Beyond: Two Souls

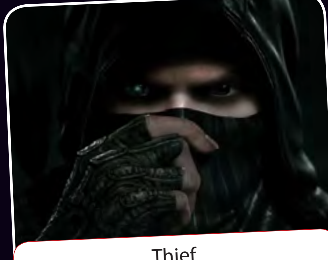


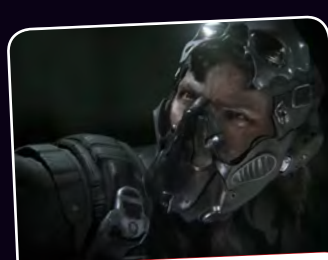
Fox Engine

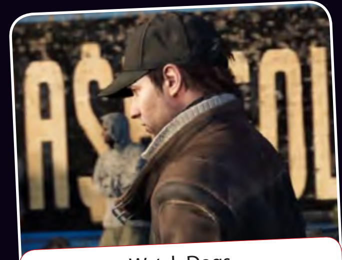


Grand Theft Auto V


Metal Gear Solid V: The Phantom Pain


Thief


Unreal Engine 4


Watch Dogs


TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR

360drc

360drc / ön incele

En iyi poker ifadenizi görelim... sf 12 >>



ALDIM, VERDİM

Sizce yaratıcılığın sonuna mı geldik? Artık icat edilebilecek her şey icat edildi mi? Bizi heyecanlandıran bir ürün olmayacak mı bundan böyle? Çok mu çabuk tüketir olduk her şeyi? Birbiri ardına çıkan telefonlar, tabletler; otomatik vitese takan oyunlar ve konsollar eskisi gibi heyecan dalgası yaratamıyor mu? 1999 yılında PlayStation 2'nin ilk ekran görüntüleri düştüğü zaman yarattığı sansasyonu hatırlıyor musunuz? Çok sevdiğim oyun tasarımcılarından Greg Zeschuk'un yaptığı "Yeni nesil konsollar dümdüz olacak. Oynanış olarak yeni bir şey sunamıyorlar" açıklamasının ardından aklıma bir sürü soru takıldı... Bir kısmını da yukarıda sizinle paylaştım. Geçen ay bu köşeden oyunların varması gereken noktayla ilgili bir tespitimi paylaşmıştım. Şimdi onun yanına yeni oynanabilirlik deneyimlerini ekliyorum (belki Oculus Rift yepyeni açılımlar getirebilir). Yeni nesil konsollar bir devrin açılışı ya da kapanışı olabilir. 2014 çok kritik bir viraj olacak oyun dünyası için.

Biterken çalıyordu:
Live – Run to the Water

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Dead Island: Riptide	Deep Silver
2 Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.
3 Dragon's Dogma: Dark Arisen	Capcom
4 Star Trek	Paramount
5 Tomb Raider	Square Enix
6 God of War: Ascension	Sony
7 BioShock Infinite	2K
8 LEGO City Undercover: The Chase Begins	Nintendo
9 Defiance	Trion Worlds
10 Luigi's Mansion 2	Nintendo



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Fırça darbeleri kaldığı yerden

“Sanat eseri” sıfatını en çok hak eden oyun olan Okami hakkında sıcak gelişmeler var. Yapımcı ekipten gelen açıklamaya göre Mayıs ayının başında Okami serisi hakkında yeni bir açıklama gelecek. Sizler bu satırları okurken muhtemelen ne olduğunu hep beraber öğrenmiş olacağız ancak yeni bir Okami oyunu olması için totem yapmaya başlayabiliriz...

Destek lazımsa söylemen yeter

LucasArts'ın kapanması Monkey Island hayallerimizi tamamen yıkmış değil. Ron Gilbert, şu an için yeni bir MI oyunu yapma planı bulunmadığını ancak telif haklarını alabilirse bunun gerçekleşebileceğini açıkladı. Eğer her şey yolunda giderse, ilk iki oyuna benzer bir yapıda olacak yeni MI oyunu. Bi'kez de her şey yolunda gitsin be...

Zeki Müren de bizi görecek

Yeni nesil konsolların heyecanı dört bir yanı sarmışken, oyunculuğun geleceğini belirleyecek sanal gerçeklik teknolojisi de son sürat hayatımıza giriyor. Oyunun bizzat içerisinde olmamızı sağlayacak olan Oculus Rift, son gösterilen videolarda harika görünüyor (Özellikle Skyrim'de). Bilimkurgu filmlerini yaşamaya az kaldı.

Link'tir o Link...

Pek çok oyuncu tarafından gelmiş geçmiş en iyi oyun olarak gösterilen The Legend of Zelda: A Link to the Past (The Wind Waker ile kapışır), küllerinden yeniden doğuyor. Yapılan açıklamaya göre A Link to the Past 2, Nintendo 3DS platformuna özel olarak gelecek. Biz değerini bilmeyiz ama yine efsane olur muhtemelen...

Sıkacak suyu da kalmadı

PS3 ve Xbox 360'ın en önemli oyunları diyebileceğimiz GoW kardeşler, son oyunları ile büyük hayal kırıklığına uğradı. Gears of War Mart ayında sadece 425 bin adet satarken, God of War ise 360 bin kopyada kaldı. Önceki oyunların ilk ay satışlarının milyon seviyesinde olduğunu söylersek durumun vehameti anlaşılabilir sanıyoruz ki...

Ben yokken kuzenim oynamış

Hardcore oyuncu kimliğinizin arkasına saklanıp, gizli gizli Facebook üzerinden Sims oyunları mı oynuyorsunuz? O halde size kötü bir haberimiz var. Yapılan açıklamaya göre SimCity Social, The Sims Social ve Pet Society 14 Haziran itibari ile kapatılıyor. Üzülmeyin, Candy Crush hâlâ bizimle...

Hadi buna da cevap verin

Twitch.tv üzerinden oynadığı oyunların canlı yayınını yapan Angel 'zilianOP' Hamilton'ı duymuş muydunuz? Tekerlekli sandalyeye mahkûm olduğu bahanesi ile bugüne kadar 20.000 dolar civarında bağış toplayan Hamilton'ın yalanı, canlı yayında mucizevi(!) bir şekilde ayağa kalkması ile ortaya çıktı. Sakalına kurban olduğumunun...

Dostlar seni hatırlayacak

Biliyoruz buna ayrıca değindik ama bu ay bundan daha kötü bir haber alamazdık. Bu dergide yazarlık yapan pek çok kişinin dahi oyunlara aşık olmasına sebep olan bir firmaydı LucasArts. Belki hiçbir zaman eski günlerine dönemeyecekti ama ismi yeterdi be. Alacağın olsun Disney, biz bunu unutmayız...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



ETKİNİN TEPKİSİ HOŞ OLMADI

TIME dergisi tarafından her yıl belirlenen “Yılın en etkili 100 insanı” listesinde bu yıl zirveyi burun farkıyla kaçıran isim Minecraft'ın yapımcısı Markus 'Notch' Persson oldu. 2013 yılının en etkili ikinci insanı olarak gösterilen Persson, aslında olumsuz oylar düşüldüğünde zirveye çıkıyor (Birinci isim olan Mısır Başkanı Mohamed Morsi'nin evet oyundan çok hayır oyu bulunuyor zira). İnsanlar tarafından kendisine gösterilen bu büyük sevgi muhakkak Persson'ı mutlu etmiştir ancak bir o kadar da sıkıntıya düşürmüş. “Minecraft'ın gösterdiği başarı çılgıncaydı. Aynı başarıyı tekrar yakalayabilir miyim bilmiyorum,” diyen gönüllerin şampiyonu Persson sözlerine şöyle devam etti; “Minecraft'ı yapmak kolaydı çünkü kimse beni tanımıyordu. Şimdi ise ortaya attığım bir fikri milyonlarca insan değerlendiriyor. Eskiden ne istersem yapabiliyordum ancak şimdi bütün dünya yaptığım işleri izliyor ve açıkçası bu üzerimde bir baskı oluşturuyor.” Popüleritenin yaratıcılığı kısıtladığı o amansız çukura düşmüş görünüyor Persson. Ancak o çukurdan çıkabilecek birisi varsa bu muhakkak yine kendisi olacaktır. Şu an gece gündüz Scrolls üzerinde çalışan yapımcı bakalım Minecraft'ın devasa gölgesinden kurtulabilecek mi?



QUANTIC'IN RÜYASI

Son yılların en kendine has firması Quantic Dream için işler fazlasıyla yolunda gidiyor. 20 yıl öncesinin oyunlarını yeniden gündeme getirmenin popüler olduğu şu günlerde devamlı olarak yeni bir fikri mülk yaratarak risk alan firma, bunun karşılığını almış görünüyor. 40 milyon dolarlık maliyetine rağmen Heavy Rain'in Sony'ye 100 milyon dolardan fazla kazandırdığını belirtiyor Eş Başkan Fondaumiere. Diğer firmalara yenilikçi olmaları yönünde öğütlerde bulunurken, yeni oyunları Beyond: Two Souls için de benzer bir çalışma ortaya koyuyorlar. David Cage'in açıklamalarına göre Beyond'u ne kadar oynarsak oynayalım, aynı şeyi iki kez yapmamız mümkün olmayacak. Memento filminde olduğu gibi oyunun karmaşık bir kronoloji izleyeceğini belirten Cage, bazen sonuçları sebeplerden önce göreceğimizi de sözlerine ekledi. Böylesine seçenek bombardımanına sahip bir oyun için gerçekleştirilen animasyon çalışması da benzer ölçütte. Willem Dafoe ve Ellen Page gibi ünlü isimlerin de dâhil olduğu 300 kişilik bir oyuncu ekibinin hareketlerini 12 ay boyunca yakalayan Quantic Dream, bunun sonucunda 23.000 farklı animasyon elde etmiş. Cage'in kendi ifadesiyle bu sayı; “Tamamıyla çılgınlık!” Heavy Rain ile “film gibi” tanımına en yakın oyunu çıkarıp masaya vuran firma, Beyond: Two Souls ile bunun da ötesine geçecek gibi görünüyor. Söz konusu Quantic Dream olunca pek de şüphemiz yok aslında...



GUINNESS'İN BİRASI MI, REKORLARI MI?

Artık Guinness rekorlar kitabına giren video oyunu haberlerini duymaya başladık. Crytek'in başarılı MMOFPS'si Warface kendi türündeki oyunlar arasında aynı anda en fazla oyuncunun tek bir sunucuda toplanması konusunda dünya rekoru kırarak Guinness Rekorlar kitabına girmeye hak kazandı. Rekor, 26 Ocak Cumartesi günü, 145.012 oyuncunun Moskova merkezli Alfa sunucusuna bağlanması ile kırıldı. Mail.Ru tarafından koordine edilen rekor, Rusya'da 1 yılda 9 milyon kayıtlı oyuncuya ulaşan oyunun başarısını kanıtlar nitelikteydi. Zaten ülkede “yılın oyunu” seçilen Warface, Rusya'da lokalizasyon çalışmalarına ve ekstra içeriğe fazlasıyla önem veriyor. Oyunu birçok ülkeden daha fazla içerik ile oynayan Rus gençleri bunun karşılığını aynı anda 150 bine yakın kişi aynı sunucuya bağlanıp Guinness Rekorlar Kitabı'na girerek vermişler gibi görünüyor. Nazdarovya!



> Hitman Absolution ve Catherine PSN Plus üyelerine şu sıralar ücretsizmiş. > GTA 1 ve 2, PS Vita ve PSN'e yakın bir tarihte düşecekmiş. > Minecraft'ın özel bir kutulu sürümü Xbox 360 için >>

LEAGUE OF LEGENDS BAHAR FİNALLERİ

Türkiye'nin beş bölgesindeki on sekiz şehirden 1000'in üzerinde takımın katılımıyla başlayan İlkbahar Sezonu Turnuvası 28 Nisan'da Point Hotel Barbaros'taki The Game'de büyük finalle birlikte son buldu. Yüzlerce seyircinin canlı tanık olduğu, inanılmaz dakikalara sahne olan League of Legends'ın son turnuvasının şampiyonu rakibi HWA.Kingston'ı, 3-0 mağlup eden Dark Passage takımı oldu. Üçüncü olma başarısını gösteren ekip Team Turquality olurken, 5.000 TL'lik para ödülünün yanı sıra, ASUS'tan GTX660 ekran kartı, Logitech G400 fare, G410 klavye ve G330 kulaklık kazandı. Zorlu turnuvayı ikinci olarak tamamlayan HWA.Kingston ise 7.500 TL'lik nakit para ödülü, ASUS Nexus tablet, Logitech G500 fare, G510 klavye ve G35 kulaklığın sahibi oldu. Turnuvada hiç yenilmeden şampiyon olan Dark Passage takımı ise 15.000 TL'lik nakit para ödülünün yanı sıra ASUS'un usta oyuncular için özel olarak tasarladığı G46 Gaming dizüstü bilgisayarı, Logitech'in oyuncu ekipmanlarından G600 fare, G730+ klavye ve G350 kablosuz kulaklık ödüllerini kazandı. Kullanıcıların final karşılaşmasındaki dudak uçuklatan anlara 4 farklı kamera ve 20 saatlik bir canlı yayın ile LoL TV üzerinden de tanık olabildiği turnuvada, ana sponsor Avea 6 farklı kategoride İST'nin en iyilerine ödüller dağıttı. Bu ödülleri kazanan oyuncular ise şu şekilde sıralandılar:

En İyi Orta Koridor Oyuncu
Naru (Dark Passage)

En İyi Üst Koridor Oyuncu
Fabulous (HWA. Kingston)

En İyi Orman Oyuncu
WrisTCutter (HWA. Kingston)

En İyi Saldırı Gücü Oyuncu
HolyPhoenıx (Dark Passage)

En İyi Destek Oyuncu
Tyresse (Team Turquality)

En İyi Oyuncu (MVP)
Fabulous (HWA. Kingston)





BALON ERKEN Mİ PATLADI?

Bundan yaklaşık bir sene kadar önce büyük umutlarla ortalığı sallayan OUYA, hayal kırıklığı yaratmaya devam ediyor. Geliştiricilerin ardından Kickstarter kampanyasına bağışta bulunan katılımcılara da gönderilmeye başlanan OUYA, neredeyse her platformda yerden yere vuruluyor. Konsolun yapabildikleri bir yana, açıklanan benchmark sonuçları da gösteriyor ki fazlasıyla "güçsüz" bir cihaz var karşımızda. NVIDIA Tegra 3 işlemci kullanan OUYA'nın sistem performansı, 2013 senesi telefonlarının yakınından dahi geçemiyor. Tam bir karşılaştırma yapmak gerekirse OUYA, neredeyse Samsung Galaxy S II kadar güçlü. Performans sorunlarını bir kenara bırakırsak, genel yapısı ile de pek ümit vermiyor OUYA. Yapılan incelemelerde oldukça düşük puanlar (The Verge – 3.5/10) alan konsolun yapımcılarından gelen açıklama ise gönderilmiş olan versiyonun incelemeler için uygun olmadığını ve daha stabil versiyonun 4 Haziran'da piyasaya sürüleceğini belirtiyor. Bu noktada da akla şu soru geliyor haliyle; "Madem mevcut hali yetersiz, neden bağışçılara bu versiyonu gönderildi?" Nereden tutsak elimizde kalıyor açıkçası…





AMERİKA'NIN EN KÖTÜSÜ YİNE EA

Geçtiğimiz yıl açık ara farkla Amerika'nın en kötü şirketi seçildiğinde, EA'in şapkasını önüne koyup nerede hata yaptığını düşüneceğini ummuştuk. Ancak aradan geçen bir sene gösterdi ki boşa ümitlenmişiz. "Up & Down" bölümümüzün donanlar kısmına adını en çok yazdırmayı başaran firma, bu sene de Amerika'nın en kötü şirketi ödülünün sahibi oldu. Bank of America ile girdiği final mücadelesinde oyların %78'ini alarak ipi göğüsleyen EA, bu ödülü iki kez kazanan ilk firma olmayı başardı. Peki, nasıl oluyor da sigorta şirketleri, bankalar, petrol babaları dururken EA bu kadar büyük bir nefreti kucaklıyor? Bunun cevabı belki de kendilerinde saklı. EA'in yeni CEO'su Peter Moore'un oylama devam ederken yaptığı açıklamanın özeti şöyle: "En kötü şirket ödülünü biz kazanacağız çünkü yaptığımız işte başarılıyız." Hatalarının farkında olduğunu ve daha iyisini yapabilmek için çabaladıklarını belirten Moore, buna rağmen bu tepkinin temel sebebinin "En iyi" olmalarından kaynaklandığını açıkladı. Ortada bu kadar hayati meseleler varken EA gibi bir oyun firmasının iki yıl üst üste en kötü şirket seçilmesi fazlasıyla saçma olsa da, ortada bu kadar bariz bir tepki varken hala: "Meyve veren ağaç taşlanır" edebiyatı yapmak da yersiz olsa gerek. Umalım da bu kez gerçekten ders almış olsunlar ve daha iyisini yapabilsinler…

SENİ KÜÇÜK BATMAN, SÜZÜL BAKALIM! -SARP KÜRKCÜ

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

2009 yılında piyasaya çıkan *Batman: Arkham Asylum*, süper kahraman oyunlarına bakış açımızı köklü bir şekilde değiştirmişti. Oyun içi mekaniklerinden seslendirmelerine, karakterlerinden grafiklerine bizi keyfe boğan bu oyundan sonra yapımcı Rocksteady, 2011'de *Arkham City*'yi koydu önümüze. Formül basitti ve oyun artık hepten büyüleyiciydi: Daha akıcı dövüşler, daha özgür ve büyük dünya, daha fazla karakter, kısaca **daha fazla her şey**. Bu formüle bayılanlar ve video oyunları ile Arkham kelimesi yan yana geldiğinde heyecanlananlar; sizi yazının devamına alalım.

ELVEDA ROCKSTEADY, HOŞGELDİN WB

Yalnız heyecanı yükseltmeden önce, bir noktayı aradan çıkarıp rahatlayalım: *Arkham* oyunlarının yapımcısı olan Rocksteady, daha önce yaptığı açıklamaya sadık kalarak *Origins*'in yapımına katılmayarak meşaleyi 2010 yılında kurulan Warner Bros Games Montreal'e aktardı. İşte, oyuna dair bir gıdım şüpheniz olacaksa, onun da sebebi bu olsun. Diğer yandan, ekibin baş yapımcısı Ben Mattes yüreğimize sular serpiyor: "Rocksteady ile sıkı iletişim halindeyiz" diyen Mattes, *Arkham City*'nin her türlü teknik sırrının önlerine serildiğini söylüyor. Yani anlayacağınız yapım ekibi açıkta ve bilgisiz bırakılmış değil, aksine Rocksteady'nin Arkham tecrübesine erişim hakkına sahipler ve bunu sonuna kadar kullanıyorlar.

Mattes, bu konuda Batman'in pelerinin nasıl süzüldüğünü, nasıl çalıştığını anlayamadıkları günü örnek veriyor. Sonrasında Rocksteady ile görüşmüşler ve BUM! Arkham City'nin grafik ve fizik motorlarına dair tüm sırları önlerine serilivermiş.

İçimizi biraz rahatlattığımıza göre artık oyunun özelliklerinden bahsedebiliriz. Öncelikle *Arkham Origins* serinin geçmişini, tam olarak da *Arkham Asylum*'dan önceki dönemi anlatacak. Oyunda, Batman'in ilk kez sıradan suçlulardan kıdemli kötülere terfi edişini göreceğiz. Yine aldığımız bilgiler ışığında, Batman'i bu lige taşıyan kötü karakterimiz, Black Mask olacak. Kendisi Gotham'ın yeraltı çetelerinden sorumlu ama tabii ki oyundaki tek kötü değil. Yayınlanan görsellerden de fark edeceğiniz gibi *Origins*'de Penguin ve Deathstroke da yer alacak. Ayrıca ilk kez tanışacağımız düşmanlar olacağı da çalındı kulağımıza ama detay sormayın, henüz çok gizli.

Arkham Origins'in hikâyesi, bir yılbaşı arifesinde Batman'in başına Black Mask tarafından ödül konması çevresinde şekilleniyor. Yılbaşı arifesi demek, kar demek... Yani oyun haritamızda kar bize birçok yerde eşlik edecek gibi görünüyor. Ama bu romantik Gotham ortamı sizi aldatmasın. Black Mask'in karakteri ve acımasızlığı, aslında oyunun soğuk ve karanlık atmosferinin bir habercisi gibi. O bembeyaz kar, en çok üstündeki kanı daha net

KİMDİR BLACK MASK?

Popüler kötülerden birisi olmasa da, Black Mask çok yeni bir karakter değil. 1985'te sahneye çıkan bu karakterin gerçek adı Roman Sionis ve kendisi Gotham'ın bir başka zengin ailesinin çocuğu. Ama Wayne'lerin aksine öfkeyi, şiddeti ve baskıyı seven Sionis'ler bu nadide özellikleri Roman'a da aşılamayı başarmışlar. Black Mask, ailesini öldüren Roman'ın alt kişiliği. Maskesi de babasının abanoz tabutunun parçalarından yapılma. WB Games Montreal'in işi zor, insanlara bu az bilinen hikâyeyi ve karakteri en baştan tanıtmak zorundalar. Ama bunun farkında olduklarını ve üstünde çalıştıklarını söylüyorlar.





The Witcher için multiplayer'a gerek yokmuş. Helal olsunmuş. > Nintendo tüm Wii kanallarını kapatmış. > Eski BioWare patronu Greg Zeschuk yeni nesil konsolların elde patlayacağını >>





yerlerini almış bile. Bunun yanında *Just Cause 2*'deki kancaya benzeyen "Remote Claw" ile yeni bir özelliğe daha kavuşuyor kahramanımız. Aslen Deathstroke'a ait olan Remote Claw, kendisini alt ettiğimizde bizim olacak. Çevredeki objeleri uzaktan çekebilecek, düşmanları tokuşturabilecek ya da büyük objeleri yönlendirebileceğiz.Bunun dışında önceki *Arkham*'ların birçok teknolojisini de bu oyunda göreceğimizi tahmin ediyoruz, ama resmileşenler ne yazık ki bu kadar.

Ekipmanla ilgili önemli bir detay, aslında yan görevlerde gizli. *Arkham City*'de birer yan görev olmanın yanında farklı hikâyelere de kapı açan bu görevler *Arkham Origins*'te de benzer yoğunlukta olacak. Ekibin yaratıcı yönetmeni Eric Holmes oyundaki yan görevlerin farklı ve takip edilebilir başka senaryolar oluşturması için çalıştıklarını söylüyor. Bu yan görevlerde eğer başarı elde ederseniz, Alfred size yeni ya da eldekinin gelişmişi olan cihazlar sağlayabilecek. Böylece oyun giderek daha renkli ve daha zengin bir hal alacak.

ŞCR / Warner Brothers Games Montreal

2010 yılında kapılarını açan stüdyo, firma olarak çok tanınmasa da kurucularının EA ve Ubisoft ile olan geçmişleri oyunlara aşina olduklarını gösteriyor.

Looney Tunes™ Scooby-doo! Cartoon Universe:
Tarayıcı tabanlı olan, ailelere hitap eden ve biz yazıyı hazırlarken betada olan bir MMO Cartoon Universe. Çocukluğumuzdan hayran olduğumuz Looney Tunes karakterlerini bize sunan bir deneyim.

Batman: Arkham City Armoured Edition:
Rocksteady'nin seriye ait ikinci şaheseri olan Arkham City'nin WiiU için düzenlenmiş, ekipmanları ve oynanışı kumanda için tümüyle yeniden yaratılmış hali. Bu oyuna ayrılan zaman, aslında firmanın teknolojiye ve yapıya aşina olduğunun göstergesi bizim için.

3 ODALI ARKHAM

Bu seriye adını veren Arkham, aslında güçlü bir geçmişe sahip, üstelik sadece DC dünyasında değil. Sahneye ilk kez 1933'de H.P. Lovecraft'in "The Thing on the Doorstep" adlı kısa hikâyesinde çıkan Arkham Hastanesi, Massachusetts'teki aynı isimli şehirde bir hastaneydi. DC evrenine geçişini 1974'te yapan bu yer, "Asylum" haline 1979'da çevrildi. Bu sürede hâlâ aynı yerdeydi, yani Gotham'ın dışında. DC evrenindeki geçmişi, kapsamlı olarak 1985'te yayınlanan "A Serious House on Serious Earth" çizgi romanında görselleştirildi. Annesi akıl hastalığı yüzünden intihar eden Amadeus Arkham, 1921 yılında başkalarına yardım etmek adına bu hastaneyi kurmuştu aslında. Özellikle çizimleri ve karamsarlığı, bu çizgi romanı keyifli bir hale getiriyor ve öykünün günümüzde geçen kısmı, Batman: Arkham Asylum oyunu ile büyük benzerlikler içeriyor.



göstermeye yarayacak anlayacağınız.

BURALAR HEP PORTAKAL BAHÇESİYDİ

Arkham Origins, kendinden önceki *Batman*'lerin iyi yanlarını kavrayan ve bunları layığı ile geliştirmeye çalışan bir ekibe ait. Öncelikle oyunun haritası Eski Gotham ve Yeni Gotham olmak üzere ikiye ayrılmış durumda. Eski Gotham, şehrin köklü ve tarihi bölümü. Aynı zamanda da Arkham City'nin haritası, tabii su basıp da deliler evine dönmeden önceki haliyle. Yeni Gotham ise gökdelenleri ve diğer yapılarıyla şehrin modern yüzü. Eski ve Yeni Gotham yaklaşık aynı boyutta, yani Arkham City'nin iki katı kadar bir alana sahibiz. Uçup kaçmak, daldan dala atlamak, ana senaryodan kopup şehirde günü gün etmek istersek, yerimiz var.

ÇEŞİT ÇEŞİT BEL KIRMACA

Dövüşlerde, *Arkham Asylum*'da başlayan ve *Arkham City*'de gelişen FreeFlow dövüş mekaniği hakkında Ben Mattes, "Bozuk olmayan şeyi tamir etmeyeceğiz" diyor, ama dövüşlere yeni taktikler ve katmanlar eklemekten de geri kalmayacaklarını belirtiyor. Batman'in çevresini önceki oyunlarda kullanış biçiminin değişmediğini, "takedown" mekaniğinin ve detektif modunun da aynen durduğunu eklemek gerekli. Üstelik detektif moduna daha fazla önem verileceği de yine yapımcıların belirttikleri arasında.

Benzer bir durum Batman'in ekipmanı konusunda da geçerli. Önceki oyunlardan Batarang'ler (sonic ve normal), oyunda Kara Şövalye'nin kemerinde

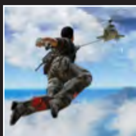
HAYIR MI ŞER Mİ?

Açıklananlar ışığında hem heveslendiren hem şüphede bırakan bir oyun *Arkham Origins*. Bir yandan çok iyi çalışan mekanikleri ufak eklemelerle daha iyi hale getirmenin sözü veriliyor, öbür tarafta açıklanan kimi detaylar cevaptan çok daha fazla soru doğuruyor. Yan görevlerdeki "süreçli" yapı nasıl işliyor, haritanın büyümesi eski detaylı yapıyı yok edecek mi, oyunda bir Batcave var mı, belki bir ihtimal Joker'i görebilecek miyiz... Sorular bitmiyor. Ama eğer önceki *Arkham* oyunlarından keyif aldıysanız *Origins*'i dört gözle bekleyeceğinize şüphe yok. Beklerken ağzınızın suyu akmasa da biraz damlayabilir. Bu arada, siz E3'teki açıklamalar için pusuya yatmadan önce, *Arkham Origins*'le aynı gün 3DS ve PS Vita için piyasaya çıkacak olan ve Armature Studio tarafından hazırlanan *Arkham Origins Blackgate*'in de adını anayım ki sizi sonraki sayfaya şaşkınlık nidalarınız taşısın.

Kimyamız tutuyor mu?


Kırılan suçlu çenesinin müthiş tınısı




Scorpion'ın güzelim kancası




Yarasalar





KISACA

Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Belli değil
Çıkış Tarihi: 25 Ekim 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Site: batmanarkhamorigins.com



>> düşünüyormuş. > Yeni Xbox geriye uyumlu olmayacakmış. > Lost Planet 3'ün çıkışı Ağustos sonuna ertelenmiş.

OYUN DÜNYASINDAN BİR NİSAN ŞAKALARI

"BİT"LERLE ŞAKA OLMAZ! (OLDU)

İşi oyun olan insanların, eğlenceden uzak olması da düşlenemez elbet. Hal böyle olunca ana akım şaka anlayışının da bu kişiler tarafından benimsenmesini, bekleyemezsiniz tabii ki. En basit şakayı bile "geek" kültürü içerisinde yoğurup önümüze Darth Vader'lı bir şekilde getirebilen bu yaratıcı insanlar, geçtiğimiz yıllarda biz oyun severlere öyle şeyler sundu ki, kimi zaman gerçek mi diye düşündük, kimi zaman gerçek olmasından korktuk, kimi zaman da sadece bir şaka iken, gerçeğe dönüşünü izledik. İşte bu mini dosyamızda, oyun medyasına ait ilginç 1 Nisan şakalarına göz atacağız.

GUILD WARS 2 – SUPER ADVENTURE BOX

DVO'lar her zaman güncel hayatın nabzını tutacak güncellemeler ile kendilerini geliştirmiştir fakat iş Guild Wars 2'ye geldiğinde Kabotaj Bayramı'nı bile kutlayacaklar sanıp korkabiliyoruz. ARENA, 1 Nisan'da da boş durur mu? 2013 yılının en kapsamlı 1 Nisan şakalarından olan Super Adventure Box, 8-bit grafikleri ile Guild Wars 2'ye yeni bir içeriği müjdeliyordu. Retro oyunların tüm keskin noktalarını şaka olarak ürün videolarında gösteren Guild Wars 2 yapımcıları, bir de üstüne bu bölgeyi "jumping puzzle" olarak oyunlarına ekleyince işin rengi değişti. Bölgeyi bitirip achievementı almadıysanız, çok şey kaçırdınız!



STEAM – HALF LIFE 3

2012 yılının en acımasız 1 Nisan şakası, resmi olmayan bir Steam sayfası tarafından yapılmış Half Life 3 şakasıydı şüphesiz. Kısa süre içerisinde sosyal medyayı kasıp kavurmuş olan şaka, daha ilk saatlerinde on binlerce kişiye ulaştı. store.steamp"p"owered.com adresinde hala bulunmakta olan site tarafından yapılan şaka, Steam'in web sayfa görüntüsünün birebiri tasarlanarak manşete Half Life 3 yerleştirilmiş şekilde kullanıcıları heyecanlandırıyordu. Oyunu satın almak için düşünmeden resme tıklayan kurbanlar ise neyle karşılaşıyordu dersiniz? 1 Nisan'ınızı kutlayan bir Gabe Newell karikatürü! Bunların yaptığına hayvanlık derdim ama diyemiyorum, RTUK bizi kapatıyor. –Reha Muhtar



THINKGEEK – 8 BIT KRAVAT

Teknoloji ve oyun kültürüyle içli dışlı insanların ev aksesuarı ve ilginç kıyafetler için seçtiği, dünyanın en geek yuvası olan Thinkgeek, her yıl yaptığı ilginç 1 Nisan şakalarıyla da sektörün öncüsü. 2007 yılında yaptığı şaka ise biraz ilginç sonuçlar doğurdu desek yalan olmaz. 8-Bit bir görünüme sahip kravat üretip, bunu gerçekmiş gibi pazarlayan fakat satın alma ekranına geldiğinizde 1 Nisan şakası olduğunu belirten site, kullanıcılarından bu şakanın gerçeğe dönüşmesi için o kadar mail aldı ki, 8 Bit kravat gerçek oldu. Peki sonrasında ne oldu dersiniz? Şu anda sitenin en çok satılmakta olan ürünü tabii ki bu şakaya konu olmuş olan kravat oldu!



WORLD OF WARCRAFT – BARD HERO

Blizzard ve 1 Nisan şakası olgularını yan yana düşünmek, ateşle barutun yan yana olmasının oyun hali desek yanlış olmaz. 1 Nisan işini her zaman için ciddiye alan yapımcılar, 2008 yılında da boş durmadı elbet. Resmi sitesi ve oyun üzerinden reklamını yaptıkları yeni World of Warcraft sınıfı olan Bard'ın sayfası öylesine özenle tasarlanmıştı ki, o günün 1 Nisan olduğunu unutan herkes bir an için afallamıştır. Guitar Hero tarzı bir panel çıkararak düşmana solo atarak hasar verdiğiniz bu sınıf, adeta Brütal Legend'dan fırlamış gibiydi. Shattrath'daki metal grubunu hatırlarsanız, şeytanlı metal müzik WoW'a çok da uzak değil aslında. Gönül isterdi, gerçek olsun. Eh, olmadı elbet.

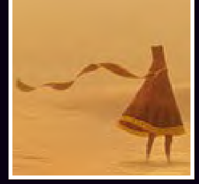


DEUS EX – HUMAN DEFIANCE



Yılın en acımasızlarından olan bu şaka ise muhtemelen 2013'ün en hazırlıklı 1 Nisan şakasına tekabül ediyor. 31 Mart'ta Deus Ex Facebook sayfasından yayınlanan görsel ve "yarını bekleyin" sözleri, ilk geceden binlerce beğeni ve paylaşım ile birlikte kendini iyice yaydı. Şaka ilk geceden "acaba film mi, oyun mu?" tartışmalarını başlatsa bile hayaller bir gün sonrasında –maalesef ki- suya düştü. Oyunun baş yapım ekibinden iki kişinin hayali olarak senaryoya işlenen 1 Nisan şakası, 8 Bit formatlı yeni bir Deus Ex oyununu tanıtıyor fakat projeyi kimseye beğendirememeleri üzerine ilerliyordu. Bizlerden "aşağıdaki" linke tıklayarak yardım isteyen ve projeyi bu linkten yapacağımız bağışlar ile ilerleteceklerinden bahseden yapımcılar, linkte bizi çirkininden bir hoş geldin ile karşılıyordu: 1 NİSAN! Kötü bir haberim daha var; o gece kırılan monitör masraflarını ise üstlenmiyorlar, haydutlar.

JOURNEY – ROKET SAVAŞLARI



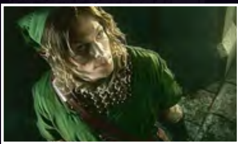
Oyun ailemizin sanatsal değeri yüksek elemanı Journey, ödüle doymasa da yapımcılarının bir türlü para kazanamaması ile ünlü bir oyun. Bu garip ünlerinin yanına bir de oluşturdukları lirik atmosferi roketler ile mahvetmelerini de koyuyorduk az kalsın ki, 1 Nisan şakası olduğu ortaya çıktı, şükür. Yapımcıların 1 Nisan'da yayınladıkları videoda, kahramanlarımız küçük bir harita içerisinde roketler ile adeta bir Counter Strike maçı yapıyordu. Bilmeyenler için şöyle özetleyeyim, Journey'de roket kullanmak demek, Cihangir'de kedi sevmemek ile eş değer. Yani imkânsız ve korkunç! Neyse ki yapımcılar şakayı fazla uzatmadı da bu şaka da böylece atlatılmış oldu.

LEAGUE OF LEGENDS – 3D



League of Legends, milyonlarca oyuncusuyla birlikte en çok oynanan MOBA oyunu olma konusundaki rekorunu elinde tutadursun, geçen yıl bize yaptığı can evimizden vuran şakayı hala affettiremedi doğrusu. 3D gözlükler ile bundan böyle mükemmel bir MOBA deneyimi sunacağından bahseden videoda, her ne kadar şaka öğeleri dolu olsa da, insan beklentiye girmiyordu desek yalan olur. Sonunda çıkan Fizz ultisi ile kendini ele veren video, yine de şaka olduğu açıklanana kadar epey oyuncuyu can evinden vurmuştu. Daha önce nadir oyun firmalarının sunduğu bu hizmet ile heyecanlandıran Riot Games, bunun bir şaka olduğunu açıkladıktan sonra her ne kadar fazlasıyla gerçek olması yönünde geri bildirim alsa da, hala gözlerimizin bayram ettiği söylenemez. Alacağın olsun Riot.

IGN – ZELDA FİLMİ



Küfürlerinizi lütfen dergi dışına doğru ediniz! IGN'in 2008 yılında yaptığı bu şaka, tüm kökleri oyunlara dayanan kitleleri etkilemekle beraber, muazzam bir "gerçek sanılma" oranı yakalamıştı. Sadece 1 Nisan şakası yapmak için, devasa bir prodüksiyon oluşturan IGN, yayınladığı trailer videosunda o kadar ciddi bir film anonsu yapıyordu ki, Zelda filmi gerçek olsa anca bu kadar olabilirdi. 4.5 milyon gibi ciddi bir izlenme sayısına ulaşan video, hala film yapımcılarının aklını çalmadıysa daha da Zelda filmi beklemeyin, o kadar diyorum. Büyük bir usta kurnazlıkla hazırlanan traileri izlemek isterseniz ise şu linkten göz atabilirsiniz; http://bit.ly/9o8IHD

MERLİNİN KAZANI OYUNGEZER



Dosyanın son parçasını ise bireysel intikamıma ayırıyorum. 1 Nisan günü, yeni uyanmış gözlerle kalp çarpıntımın doruk yapmasını sağlayan Merlinin Kazanı editörleri, Oyungezer Online'da yayınlanmış bir haberin kendi yazdıkları haberden kopya olduğunu söylüyor ve bunu resimlerle kanıtlıyordu. Hem de söz konusu haber bizzat kendi ellerimle yazdığım Crytek haberiydi! Ama dikkatli bakan gözlerden "şaka" kaçmadı elbet. Yayınladıkları görsellerde kendi girdikleri haber Oyungezer'de yayınlanan haberden daha sonra yazılmış iken, haberin daha önce onlar tarafından girildiği iddia ediliyordu. Bana kısa süreli bir kalp krizi riski yaşatan bu haber için Oyungezer'den karşı atak da gecikmedi: Merlinin Kazanı Editörleri Göz Altında!

STARSIEGE TRIBES 14 SENE SONRA DÜZELTİLEN BUG



Starsiege Tribes'ın çıkışı ile birlikte ortaya çıkan ve bir kullanıcının bir noktadan bir noktaya çok kısa bir sürede uçmasına yarayan bug, ilk olarak 1998 yılında ortaya çıkmış ve olduğu halde bırakılmıştı. Oyunun yapımcılarının bunca bu yıl bugı değerlendirmemiş olması ise 14 yıl sonrasına yaradı! Hi-Rez stüdyolarından yapılan açıklama ile, 14 yıl sonra bu bugın giderildiği ve artık firmanın bu oyundaki diğer bugları giderebilmek için zaman bulabildiği belirtildi. Bu 1 Nisan şakası, her ne kadar "şaka" olsa da firmanın kendini eleştirebilmesi olarak da güzel bir hareket. Metin Şentürk özeleştirisi resmen!



BLIZZARD'DAN BOL EFEKTLİ, FREE2PLAY KART OYUNU -HAKAN ÖZGÜL



Oyun aynı zamanda koleksiyoner ruhuna da hitap edecek.

F2P bir oyunda PvP olmazsa olmaz!



Hearthstone: Heroes of Warcraft

Geçtiğimiz aybaşında Blizzard'ın "ufak bir şey" olarak tanımladığı yeni bir oyunu Pax East fuarında göstereceğini duyurmasından sonra oldukça heyecanlanmıştık. Tahmin edersiniz ki konu Blizzard olunca dedikodu kazanı hemen kaynamaya başladı: Bir tutam Starcraft Ghost atıldı önce kazana, ardından Lost Vikings'in kayıp(?) devam oyunu serpiştirildi ve en sonunda gizemli ve herkesin "Blizzard çok bozdu yaaa" mırıldanmasıyla kazana fırlattığı bir kart oyunu vardı ortada.

Pax East'ın internet üzerinden canlı yayınında Blizzard'ın yapımcılarından Rob Pardo sahne aldığında nefesimizi tutmuş beklerken, "ufak bir şeyin" Hearthstone: Heroes of Warcraft adlı Free2Play bir kart oyunu duyurunca tabii ki "Blizzard çok bozdu yaaa"'lar naralara dönüştü. Ama bir düşünün, Blizzard gibi devasa bir şirket bile Free2Play akımından nasibini alabiliyorsa, bir şeyler farklı artık bu sektörde değil mi? En azından sevdiğimiz -ama aramızın pek iyi olmadığı- yeni Blizzard oyunlarını Free2Play yapmadılar. (Diablo sana bakıyoruz, evet) Rob Pardo'ya göre Hearthstone: Heroes of Warcraft, Blizzard'ın yıllardır devasa ekiplerle yaptığı devasa oyunların dışında değişik ve ufak projelere ufak takımlar ayırarak, Blizzard'a yakışır oyunlar yapma isteğinden doğmuş. Bu yüzden normal bir Blizzard oyunu yüzlerce kişinin üzerinde çalıştığı oyunlarken, Heroes of Warcraft'da sadece 15 kişi çalışıyor.

UFAK ÇAPLI DEV OYUN

Heroes of Warcraft'da oyuncular World of Warcraft'dan alınmış dokuz sınıftan bir tanesini seçerek başlayacaklar. Bu seçimden sonra ilk yapacakları işlem, kart destelerini elle açıp oyunun da yardımıyla ilk kart serinizi oluşturmak olacak. Blizzard, duyuruda gösterdiği demoda bir Rogue karakteriyle, Blizzard'ın karakteristik cilalanmış efektleri eşliğinde kartları açıp her seferinde üç ayrı seçenekten birini seçerek kendine etkili bir kart destesi oluşturma işlemini oldukça kolaylaştırmış gibi görünüyor. Karakter daha sonra isterse kendisi kart destesini oyunun ellerine bırakıp boşlukları doldurmasını isteyebiliyor ya da kendisi elle bu kartları seçebiliyor.

Hearthstone'un grafikleriyle oyunculara uzun süre ilginç gelmesi için oldukça fazla emek harcadığı oldukça belli. Blizzard "Warcraft evreninin çekiciliğini oyuna entegre etmeye çalıştık" diyor. Oyunun demolarında pek çok tanıdık yetenek ve yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Her kartın kendine has ses efektleri ve konuşmalar bulacaksınız. Bütün bunların dışında, eğer bir Warrior kartınız varsa, bu kart saldırmak için diğer kartın yanına gidecek. Ancak bir Mage kartınız bunu yapmak yerine büyünün karta vurduğunu gösteriyor.

Tabii ki Free2Play bir oyun olduğundan ötürü Hearthstone'da satın alabileceğiniz ürünler de bulunuyor. Sadece oyunu oynayarak kart kazanabilirsiniz ancak isterseniz kart paketleri de alarak daha hızlı bir şekilde ideal kart destenize ulaşabilirsiniz. Blizzard şimdilik her kart paketinin 1$ olarak satışa çıkartmak istediklerini söylese de, bunun sadece bir deneme fiyatı olduğunu da söylüyor. Kart paketleri rastgele kartlar bulunduruyor ve oyuncular para vererek istedikleri kartları satın alamıyorlar. World of Warcraft'daki eşyalarda olduğu gibi her kartın Common, Rare, Epic ve Legendary özellikleri olacak.

Bir kart paketini aldıktan sonra bunu açmak, Blizzard'ın üzerinde durduğu çok önemli bir konu. Magic oynayanların kartlarla ilgili en heyecan duyduğu anlardan biri olan paket açma ritüelini sanal ortama aktarmaya çalıştıklarını söyleyen Blizzard, bunun için oldukça fazla çalışmışa benziyor. Her kart destesini ayrı ayrı açıp, kartları birer birer çeviriyorsunuz. Kısacası bir tuşa basınca kartlar önünüze dizilmiyor. Bu konuda batıl inançları olan oyuncuların da bir hayli fazla olduğunu düşünürseniz bu konu pek çokları için oyunun en heyecanlı yerlerinden biri olacak.

Kart satın almak veya kazanmak dışında isterseniz istenmeyen kartlarınızı bozdurup yeni kartlar üretebilir ya da kartlarınızı güçlendirebilirsiniz. Kartlarınızı bozduğunuzda çıkacak tozları Legendary bir kartta kullanıp onu da güçlendirebilirsiniz. Tabi ki bunu yaptığınızda yine sizi normal bir kart oyununda görmeyeceğiniz kalitede efektler karşılayacak.

BLIZZARD YAKININDAN DAHA YAKIN

Blizzard oyunun bire bir savaşlar üzerinde odaklanacağını söylüyor ve ikiden fazla oyunculu oyunlar için kapıyı açık bırakıyor. Bunun dışında Blizzard, Hearthstone'un Starcraft gibi rekabet dolu ve izlenilebilinir bir oyun olması için çalışıyor. Oyunda maçları Battle.net kuruyor ve her Blizzard oyununda olduğu gibi Achievement gibi sistemler oyunda varlıklarını sürdürüyorlar.

Rob Pardo, Hearthstone'un Blizzard standartlarına göre "yakında" değil, bizim ve sizin bildiğimiz anlamda çok yakında çıkacağını söylüyor ve Beta'sını bu yaz aylarında başlayacağını da sözlerine ekliyor. Hearthstone, PC ve Mac dışında iPad için de piyasaya bedava olarak sürülecek.

ŞCR / Blizzard

PC oyunculuğunun kilometre taşlarından olan firma, World of Warcraft ile online oyunculuğun çehresini değiştirmiş, yıllar önce yarattığı markaları uzun süre destekleyerek topluluk yönetimi konusunda devrim yapmıştı. Hakkında ne desek az, nasıl tanımlasak yetersiz. StarCraft'tan mı söz açsak, yoksa Diablo'dan mı? Bizce bu satırların okunduğu an itibariyle bu koca çınara kısa bir saygı duruşunda bulunsak ŞCR'nin şanına daha çok yakışır.

Kimyamız tutuyor mu?



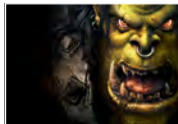
İlhamın geldiği yer…





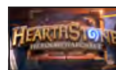
Koleksiyonculuk her zaman işe yarar…





Aroması bol…

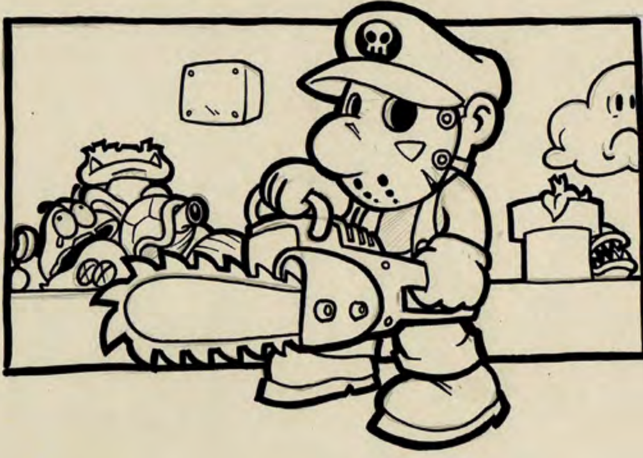




KISACA

Tür: Kart
Yayıncı: Blizzard
Çıkış Tarihi: 2013'ün ikinci yarısı
Platform: PC
Site: eu.battle.net/hearthstone/



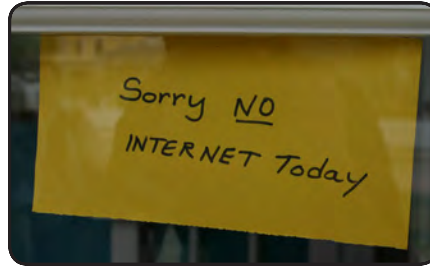


BUZDAĞININ GÖRÜNMEYEN KISMI

Şimdi size yine bir "oyunlar şiddeti körüklüyor" haberi aktaracağız ancak bu kez konuya biraz farklı yaklaşalım istiyoruz. Öncelikle haberi verelim; Senatoda bireysel silahlanmaya karşı tutumuyla dikkatleri üzerine çeken California Senatörü Dianne Feinstein, bu kez konuyu video oyunlarına getirdi. Sandy Hook katliamının bu konuda ders niteliği taşıdığını belirten Senatör, oyun yapımcılarının bundan sonra adımlarını daha dikkatli atmaları gerektiğini düşünüyor. Öyle ki, eğer değişmezlerse kendilerinin olaya el atacağını da söylemekten çekinmiyor. Özellikle Amerika Hükümeti'nde yaygın olan; "Video oyunları insanları suça teşvik ediyor" görüşünü biraz irdeleyelim isterseniz. Suç bilimi uzmanı Grant Duwe'un "Amerika'da gerçekleşmiş olan toplu katliamlar" araştırması gösteriyor ki, bu olaylar yükselişini 1960 ile 1990 yılları arasında gerçekleştiriyor. Sahip olduğu verilere göre en yüksek değere ise 1929 yılında ulaşılıyor. Ancak 1990'un ortasından itibaren çok ciddi bir düşüş yaşanıyor ve 2000'li yılların ortasında en düşük seviyeye ulaşıyor. Her geçen yıl ile birlikte bu değerlerin giderek azaldığını da belirtelim. İlginçtir ki, düşüşün gerçekleştiği en kritik nokta Doom'un çıkış yılına denk geliyor. Doom sonrası peşi sıra gelen vahşi oyunlarla birlikte de toplu katliamların giderek azaldığı görülüyor. Grant Duwe'a göre şu an için bir toplu katliamda ölme şansımız, yıldırım çarpması ile ölme şansımızla neredeyse eşit. Bu araştırmadan "oyunlar şiddeti azaltıyor" sonucunu çıkartmak belki yersiz olacaktır ancak şiddeti körüklediğini söylemek de bir o kadar manasız bize göre. Siz ne dersiniz?

MICROSOFT ATEŞLE OYNUYOR

Bir süredir yeni Xbox'ın sürekli çevrimiçi olmayı zorunlu kılacağı konuşulmakta. Eğer bu fısıltılar doğru çıkarsa, internet bağlantınız olmadığında oyunların çevrimdışı bölümlerini dahi oynayamayacaksınız. SimCity ve Diablo III için kullanılmış olan sistemin tüm oyunlar için uygulanmasından bahsediyoruz. Şimdilik bu durum tamamen dedikodu seviyesinde olsa da, geçtiğimiz ay Microsoft cephesinde konu hakkında ilginç bir olay yaşandı. Twitter üzerinden gelen eleştirilere tepki gösteren Stüdyo Direktörü Adam Orth, insanların bu durumu kabullenmeleri gerektiğini söyledi. Yaşamakta olduğumuz dünyanın bunu gerektirdiğini ve kendisine göre her cihazın sürekli olarak çevrimiçi olmayı şart koşması gerektiğini de belirtmekten geri kalmadı. Bu noktada dursaydı belki bir nebze yırtabilirdi ancak gazı almıştı bir kere Orth ve durmaya niyeti yoktu. BioWare Yapımcısı Manveer Heir'ın; "Bazı insanların interneti gidebiliyor biliyorsun değil mi?" sorusuna; "Bazen elektrik de gidebiliyor. O zaman elektrik süpürgesi de almayalım" şeklinde küstahça bir cevap veren Orth, benzer birkaç açıklama daha yapıp ipini çekmiş oldu. Yaşanan bu olay sonucunda resmi bir açıklama yapmak zorunda kalan Microsoft, Orth'un açıklamalarının tamamen kendisini bağladığını ve firma olarak bütün kullanıcılarından özür dilediklerini belirtti. Birkaç gün sonra ise Orth'un Microsoft'tan istifa ettiği haberi geldi. Orth'un kendini beğenmiş yapısını bir kenara bırakırsak, bu konuda göstermiş olduğu tutumdan yeni Xbox için nasıl çalışmalar yapıldığını ön görmek mümkün. Eğer gerçekten sürekli çevrimiçi olma zorunluluğu gelirse işte siz o zaman görün cümbüşü asıl.





DISNEY KENDİ İPİNİ ÇEKTİ

Bugüne kadar bu sayfalarda çok sayıda firmanın kapanma haberini paylaştık ancak hiçbirisi bu kadar çok canımızı yakmamıştı. Çok değil, sadece birkaç ay önce 4 milyar $ karşılığında satın aldığı LucasArts'ı kapatma kararı aldı Disney. Aslına bakarsanız bir süredir ortalıkta dolaşan bir dedikoduydu bu durum. İlk olarak işe alımları durduran Disney, daha sonra ise Star Wars ismini korumak amacıyla(!) 1313'ün yapımını beklemeye aldı. Nisan ayının başında gerçekleşen kapatma ile birlikte ise yapımcı ekipten 150 kişinin görevine son verildi ve Star Wars 1313 ile birlikte Star Wars: First Assasult oyunları iptal edildi. Kısa vadede en çok üzüntü veren durum hiç kuşkusuz oldukça heyecan verici gözüken 1313'ün iptali oldu fakat aslında yaramız çok daha derin. 90'ların efsanevi macera oyunları (Monkey Island, Maniac Mansion, Full Throttle, Grim Fandango, Sam & Max) ve oynamaktan hiçbir zaman bıkmayacağımız onlarca Star Wars oyunu maalesef sahipsiz kaldı. Şimdilik tem ümidimiz, Ron Gilbert gibi isimlerin kendi markalarına sahip çıkıp Disney'in elinden kurtarması. Star Wars'u kaybetmiş olabiliriz ancak Monkey Island için çok geç değildir belki de…



ALIEN'A DAVA AÇTILAR...

SEGA ve Gearbox'un geçen sene E3'te gösterdikleri Aliens: Colonial Marines videosunun başlarına bela olacağı belliydi. Oyunu gördüğümüzden beri ofisin en büyük geyiklerinden biri gösterilen demo ve asıl oyun arasındaki muhteşem farktı. Bu durumu fırsat bilen ünlü hukuk firması Edelson da oyuncuların şikâyetlerini de arkasına alarak "ürünü söz verilen şekilde teslim etmemek ve tüketiciyi kandırmak" suçlamasıyla hem Gearbox'a, hem de SEGA'ya dava açmaya hazırlanıyor. SEGA şu aşamada konuyla ilgili açıklama yapmazken, yayıncı ve geliştirici arasındaki baskıcı ilişki bir kez daha trajik bir şekilde noktalanacağa benziyor. Bir yanda yılların tecrübesi SEGA, bir yanda gayet yetenekli bir geliştirici olan Gearbox, diğer yanda Aliens markası... Başarısız olma ihtimali ne kadar uzaktı öyle değil mi?



GOOGLE GÖZÜNÜ TELEFONLARIMIZA DİKTİ

Gençliğin bir numaralı kurtarıcısı, telefonların elden düşmeme sebebi ve faturaları hafifleten güç WhatsApp'ı sevmeyenimiz var mı? Hayatımıza girdiğinden beri "n'aber, nasılsın?" minvalinde biriken diyalog kirliliğimizi maksimuma çıkaran bu servis, büyük balıkların radarına girmiş durumda. Kimin ne zaman çevrimiçi olduğunu gösteren yapısı, Facebook'un "mesaj okundu" uygulaması ile birlikte en fazla ilişki bitiren unsur olunca popülerliği de arttı haliyle WhatsApp'ın. Nisan ayında dolaşan dedikodular da Google'ın bu servis için 1 milyar doları gözden çıkardığını belirtiyor. 250 milyondan fazla aktif kullanıcıya sahip, günlük ortalama 10 bin mesajın atıldığı WhatsApp için rakamın az bile olduğunu söylemek mümkün. Ancak "kim, kiminle konuşuyor?" sorusuna verecek okkalı bir cevabı olduğundan, Facebook ile aşık atmaya çabalayan Google'ın iştahını kabartması hiç de şaşırtıcı değil. Şimdilik WhatsApp İş Geliştirme Müdürü Neeraj Arora tarafından yalanlanan bu dedikodu hakkında fısıltılar ise kesilmiş değil. Zira Arora, bundan 3 sene önce Google'ın bünyesinde yer alıyordu ve o dönemde benzer bir yalanlaması (Groupon) sonradan gerçeğe dönüşmüştü. Skype ve Instagram gibi uygulamaların kapış kapış gittiği şu dönemde WhatsApp'ın akıbeti ne olur bilinmez ancak Google'ın böyle bir isteği varsa sonuca ulaşacaktır muhtemelen. Söz konusu Google bile olsa, büyük balığın küçük balığı yuttuğu durumlardan zerre haz etmiyoruz orası ayrı…



USTA! BANA ORADAN İKİ EPISODE ÇEK... -ESER GÜVEN

The Wolf Among Us

Hiç düşündünüz mü, o çok sevdiğimiz, bazen korktuğumuz, bazen yerinde olmak istediğimiz masal kahramanları gerçekte aramızda yaşıyor olsalardı nasıl olurdu diye? Mesela "usta oradan 250g kıyma çekiver, az yağlı olsun haa" dediğiniz kasap aslında Kırmızı Başlıklı Kız'ın peşindeki Kötü Kurt olsaydı, bir yandan kıymanızı hazırlarken diğer yandan ağzının suları o etlerin üzerine aksaydı. Ya da her gün alışveriş yaptığınız marketteki kasiyer kız aslında Kül Kedisi, bindiğiniz taksinin şoförü Güzel ve Çirkin'in Çirkin'i olsa. İşte Bill Willingham tarafından yaratılan Fables isimli çizgiroman 128 sayıdır buna benzer bir hikayeyi anlatıyor ama bir farkla: tüm bunlar bizim şehrimizde değil New York'ta gerçekleşiyor.

EPISODE DEDİĞİN GÜZEL BİR ŞEY ASLINDA

Telltale Walking Dead ile elde ettiği inanılmaz başarının ardından karşımıza yeni bir 'episode' tabanlı çizgiroman uyarlamasıyla çıkmaya hazırlanıyor: The Wolf Among Us. Sakın ha Telltale'in Walking Dead'in başarısından gaza gelip bu işe giriştiğini sanmayın. Telltale Fables lisansını Walking Dead lisansıyla aynı zamanda almıştı; o sıralar bu iki çizgiroman da çok satanlar listesinin zirvesinde köşe kapmaca oynuyordu ve firma bu ikisi için de oyun yapmayı kafasına koymuştu. Ama ikisini birlikte geliştirmek yerine önceliği Walking Dead'e verdiler ve şimdilerde Walking Dead'in gölgesinde kalmayacak kalitede bir oyun hazırlamak için harıl harıl çalışıyorlar.

Fables'ın ana kahramanları çeşitli masal ve halk hikayelerinden fırlamış isimlerden oluşuyor (ki bu karakterler kendilerini de genel olarak 'Fable' olarak isimlendiriyorlar). Bu kahramanların dünyaları The Adversary ismindeki kötü bir güç tarafından tehdit altında kaldığında Adversary'nin bakmayı akıl edemeyeceği bir yere, yani dünyamıza kaçıyorlar. New York'ta Fabletown isminde bir topluluk içinde normal insanlar gibi yaşıyor, gerçekte kim olduklarını meraklı gözlerden saklıyorlar. İnsanlarla kaynaşamayacak durumda olanlar ise Fable olmayanları uzak tutan büyülerle korunan bir çiftlikte yaşıyorlar.

MASALLAR BİLE SANDIĞINIZ GİBİ DEĞİL

Bu karakterlerin en ilgi çekici yanı bizim bildiğimizden çok daha farklı olmaları. Örneğin Kül Kedisi'ni masum bir genç kız olarak biliyorsunuz değil mi? Aslında kendisi güzelliğini bilgi toplamak için kullanmaktan çekinmeyen bir casus. Pamuk Prenses mi dediniz? Annesi onu daha sonradan kendini öldürmeye çalışan halasına bırakmış, karşılaştığı cüceler ona çok kötü davranmış ve kendisini kurtaran Prens onu aldatmış. Fables'taki, dolayısıyla The Wolf Among Us'taki tüm karakterler bizleri şaşırtacak birer geçmişe sahipler.

The Wolf Among Us hikaye olarak Fables çizgiromanının öncesini, Ichabod Crane'in halen belediye başkan yardımcısı olduğu (kendisi Pamuk Prenses'e cinsel tacizde bulunduğu ve para hortumladığı için işten atılmıştı) dönemi anlatıyor. Telltale bu dönemi çizgiromanı okusun veya okumasın tüm oyunculara hitap eden bir oyun geliştirebilmek için seçmiş. Yani çizgiromanı bilmeyen oyuncular hikayeye rahatça adapte olabilecekler, çizgiromanı takip edenler ise bu oyunu oynadıklarında Fables'ın 1. sayısında gördükleri şeylere, karakterlere ve o karakterlerin bulundukları mevkilere nasıl geldiğine dair ayrıntılı bilgi sahibi olacaklar. Oyunumuzun başrolündeki karakter ise Kötü Kurt (diğer ismiyle Bigby Wolf, ya da kısaca Bigby). İsminin aksine kötü biri olmayan Bigby Fabletown'un şerifi ve kendisini bir cinayet soruşturmasının ortasında buluyor. Bigby'nin liderlik vasıfları, havalı hal ve hareketleri ve hepsinden önemlisi inişli çıkışlı geçmişi Telltale'in onu oyunun ana karakteri rolüne oturtmasına neden olmuş.


Oyunun renk tonları noir atmosfere vurgu yapıyor.





Söz konusu Telltale olunca hikâye konusunda heyecan yapıyoruz.

Tabi oyunda yalnızca cinayet araştırması yapmakla kalmayacağız, öyle olsa bunun benzer bir konuya sahip oyunlardan bir farkı olmazdı. Buradaki en büyük özellik Fable'ların gizlilik içinde yaşıyor olmaları. Oyunun baş tasarımcısı Ryan Kaufman bunu "geri planda sürekli biçimde tehdit altında yaşıyor olmanızın ilgi çekici olduğunu düşündük. Bu dünyada dilediğiniz gibi hareket edebilir, cinayetleri çözmeye çalışabilirsiniz ama sürekli olarak birilerinin sizi fark etmesi veya görmemeleri gereken bir şeyi görmesi riski altında olacaksınız. Hikaye ve oynanış açısından bakarsak bu sizi oldukça değişik bir deneyimin içine sokacak" diyerek açıklıyor.

KÖTÜ KURT İLE PAMUK PRENSES… AMAN SABAHLAR OLMASIN

Fables okurları Pamuk Prenses ile Bigby arasında ilginç bir çekim olduğunu bilirler. Telltale The Wolf Among Us ile bu duyguların nasıl ortaya çıktığını ve Bigby'nin neden duygularını açıklayamadığını da anlatacak. Kaufman "Bigby'nin Pamuk Prenses ile olan ilişkisi ve bu ilişkinin nasıl filizlendiği hem ilk bölümün, hem de sezonun en önemli kısımlarından biri. Bigby'nin oyunda karşılaşacağı pek çok durum onu Pamuk Prenses ile olan ilişkisinde zor durumda bırakacak" diyor. Yani oyun sırasında Pamuk Prenses'in bize olan güvenine ihanet edip etmeyeceğimizi seçeceğimiz anlarla sıklıkla karşılaşacağız. Bunlar bazen onunla olan ilişkimize zarar vereceğini bildiğimiz için önemli bir bilgi parçasının görmezden gelmek gibi gidişatı değiştirecek kadar önemli olabilecekler. Baş yazar Pierre Shorette bunu şöyle açıklıyor: "masallardaki kızlar beyaz atlı prenslerinin onları kurtarmak için neler yaptığına şahit olsalardı o prens hakkındaki düşünceleri ciddi biçimde değişebilirdi"

The Wolf Among Us'un özünde yapacağınız seçimler ve bunların sonuçları yer alacak ve Telltale bu konuda Walking Dead'den çok ders çıkarmış durumda. Telltale CTO'su ve başkanı Kevin Bruner "Walking Dead'in istatistiklerine baktığımızda oyuncuların bazı kararlarda 50/50 bölünmüş olmasını çok sevdik. Herkesin tek bir seçenekte yoğunlaşması, oyunculara birden fazla anlamlı seçim sunamamış olmamız anlamına gelir". Telltale'in oyunda oyuncuları seçim yapmak zorunda bırakacakları ana kısım Bigby'nin şerif olarak oynadığı rol ile diğer Fable'lar ile olan ilişkilerini dengelemek üzere kurulu. Şerif olduğunuz için kuralları istediğiniz gibi esnetebileceksiniz, ama bir yandan da başkalarına uygulamak zorunda olacaksınız. Diğer Fable'ların kuralları ne kadar aşabileceklerine karar veren de siz olacaksınız. Bir karakterin yaptıklarına sıkça göz yumduğunuzda, diğer karakterlerle aranızdaki ilişki kötüleşebilecek. Walking Dead'de de seçim yaptığımızda diğer seçeneği seçseydik ne olurdu acaba diye merak ediyorduk ama çoğumuz bunu yapmadık (özellikle diyalogların ve demoların geçilememesi, oyunun ağır ilerlemesi gibi sebeplerden dolayı). Ama Wolf Among Us'ta seçimlerimizin çok ciddi etkileri olacağından farklı sonuçları görmek için hikayeyi birden fazla kez oynamak isteyeceğiz. Telltale karar verme aşamasında zaman sınırı olmasının son derece faydalı bir özellik olduğunu düşündüğünden sıklıkla hızlı karar vermemiz gereken anlarla karşılaşacağız. Bu kararlar yalnızca içinde bulunduğumuz ortamda A veya B kişisine yardım etmek şeklinde değil, farklı olayların meydana geldiği A veya B mekanından hangisine gitmek istediğimizi hızlıca seçmek şeklinde de olacak.



Telltale ciddi biçimde Walking Dead başarısının üzerine çıkmayı ve bizleri yine duygusal bağ kuracağımız bir hikayenin içine bırakmayı planlıyor. Walking Dead'in eleştirilen yanlarını (örneğin aksiyon sahnelerinin pek başarılı olmaması, yavaş tempo, önemli görünen bazı kararların aslında bir şey değiştirmemesi) düzelttikleri taktirde, ki oyunun yapımcılarının demeçlerinden buna ne kadar önem verdikleri anlaşılıyor, karşımıza yine bir 'yılın oyunu' adayıyla çıkabilirler. Bakalım Kötü Kurt olmaya ne kadar hazırsınız?

ŞCR / Telltale Games

Bünyesinde birçok LucasArts çalışanını barındıran Telltale Games her yeni oyunuyla biz macera oyunu severlerin gönlünde kurduğu tahtta daha da hızlı sallanmaya devam ediyor.

Sam & Max: Save the World (2006)
Sam & Max ile tekrar buluşmak için o kadar uzun süre beklemiştik ki (yaklaşık 13 sene) Telltale de bir anda yüreğimize indirmemek için oyunu bölümler halinde yayınlamaya karar verdi. Toplam onaltı bölümden oluşan üç sezon boyunca bu sevimli ikinin keyfini çıkarmıştık.

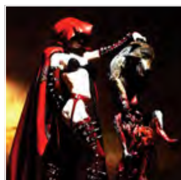
The Walking Dead (2012)
Konusunu popüler Walking Dead çizgiromanından alan oyun karakterlerle (özellikle de Lee ve Clementine) kurdurduğu inanılmaz duygusal bağ, vermek zorunda olduğumuz ve çoğunlukla birilerinin ölümüyle sonuçlanan zor kararlar ve "bir sonraki bölüme kadar nasıl bekleyeceğiz yahu" dedirten yapısı ile yılın oyunu olmayı sonuna kadar hak etmişti.

Kimyamız tutuyor mu?



Aha dolunay çıktı

+



Her kırmızı başlıklının eti yenmez

+



Bir de bölüm serpiştirelim

=



KISACA

Tür: Macera
Yayıncı: Telltale Games
Çıkış Tarihi: 2013 Yaz
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.telltalegames.com/thewolfamongus



Grafiklerin güzelliğine bakan şoförlerin kaza olasılığının arttığı belirlendi.

Bir GRID klasiği, dağılmış cam – çerçeve...

BOL ACILI, HASARLI, TUTKULU BİR YARIŞ ÖYKÜSÜ GELİYOR… -NOYAN AKATLI

GRID 2

Direksiyon setimi garajdan, yarım bıraktığım oyunu arşivimden çıkarıp yarışa başlıyorum: Vıırrnn, Vıırnn, Başla!, Vıııırrrrrnn, eiiiiiyyykkk, çaatttt! Evet, tahmin etmesi zor olmasa gerek, tüm zamanların en zor, sabır ve ustalık gerektiren oyunlarından Race Driver GRID'e kaldığım yerden (Oto Sanayi Sitesi, Recai ustanın tamirhanesi) devam etmeyi denedim az önce. "Artık önümüzdeki yarışlara bakacağız" klişesine başvuruyor ve kulaklarımı yaklaşık 2 ay sonra gelecek GRID 2'ye çeviriyorum:

"FİKİRLERE VE HAYALLERE YATIRIM YAPIYORUM"

Diye söze başlıyor World Series Racing (Dünya Yarış Ligi) başkanı Patrick Callahan ve devam ediyor: "İnsanlara da yatırım yapıyorum ve yarış endüstrisi fikrini beyinlere işliyorum. Böylece ben zengin olurken bazı insanları da meşhur ediyorum. Ve gelecek için planlarım var. Kazanmak istiyorsanız, bunun için savaşmalı, mücadele etmelisiniz. Bu yeni ekibe, "Otomobil Yarışçıları Birliği"ne güveniyorum, her yarışta en önde gitmek için tüm koşulları zorlayacaklar. Bir şeyler değişecek, kurduğum Dünya Yarış Ligi ve yeni ekibim ile oyunu, oyunun kurallarını değiştireceğim…" Burada adı geçen "yeni ekibin" lideri, kaptanı ise, tabiatıyla biz oyuncular oluyoruz. Anlaşıldığı üzere gayet mantıklı, sürükleyici bir kariyer mod'una sahip ilk oyunun üzerine önemli bir yenilik ile geliyor Codemasters, son derece gerçekçi görünen toz duman efektlerine, hayranlık uyandırıcı mükemmel grafiklere, nefes kesici yarışların yaşandığı pistlere bir de tutku, heyecan dolu bir öykü ekleniyor GRID 2'de. Ölçüyü tutturmak hayatın her alanında elbette çok önemlidir hep ama özellikle yarış oyunlarında öykünün pistlere yedirilmesi hassas bir denge gerektiriyor. Neden, ne amaçla yarışmamız konusunda bizi motive edecek, gerçekçi hedefler sunacak, sonunu görmek isteyeceğimiz bir öykü ararken hız ve otomobil keyfinden uzaklaştıracak saçma (yarışçılar arasına casus gibi sızan bir polisin kulakları mı çınladı?), gereksiz senaryolardan da uzak durmak istiyoruz haliyle… GRID 2'nin sunduğu öyküde işadamı P. Callahan'ın dünyadaki tüm pist ve sokak yarışlarını bir çatı altında toplamasına yardım eden ekipte bir yarışçı olarak başrol oynayacağız. Farklı yarış türlerinde değişik hedefler peşinde gaz pedalını zorlayacağız. Pistte rakiplerle olduğu kadar, patronumuz Callahan'ın aşırılıkları, ihtirası ile de savaş vereceğimizi tahmin ediyorum. Çift yönlü ilerleyeceği söylenen senaryonun ilgisiz – sıkıcı bir hale dönüşmeyeceğini umut ediyorum.

KOKPİT KAMERASI SEÇİM BARAJINA TAKILDI...

Güzel haberin ardından keyifsiz bir haberimiz var: GRID'cilerin sadece % 5'i tarafından kullanıldığı saptanan kokpit kamerasına veda ediyoruz maalesef. "Umarız sadece %25 kullanım var diye direksiyon desteğini kaldırmazsınız" diye dalga geçiyor bu durumla resmi forumda bazı oyuncular. Yapımcıların açıklaması ise, halihazırdaki konsol neslinin vadesini doldurduğu, azınlık tercihi kokpit kamerasının tükettiği anlık bellek miktarını yeni bazı teknik özelliklere ayırdıkları şeklinde. "Gerçekçi Sürüş Sistemi" ve çok iyi, zorlu bir yapay zekâ, zengin otomobil listesi, kişiselleştirme seçenekleri, çokoyunculu mod'a ilave – geliştirmeler konusunda iddialı Codemasters.

28 – 31 Mayıs'ta raflarda – sanal ortamda yerini alacak olan GRID 2'yi birçok yarış – oyunsever gibi merakla bekliyorum. Öykünün sürüklediği adrenalin dolu pistlerde görüşmek üzere, hız sizinle olsun...

ŞCR / Codemasters

500'den fazla çalışanı, İngiltere ve Malezya'da oyun geliştirme stüdyoları olan, giderek büyüyen firma özellikle GRID, DIRT, Formula 1 ve Operation Flashpoint serileri ile tanınıyor.

Race Driver: GRID (2008)
Hasar sistemi, bağımlılık yaratıcı kariyer modu, "zor" diye nitelendirilebilecek yapısıyla unutulmaz yarış oyunları arasında önemli bir yer edinmiştir.

Colin McRae Dirt 2 (2009)
Eskimek bilmeyen grafikleri, değişik - özgün arabirime sahip kariyer modu, her seviyeden oyuncuya hitap edebilmesiyle ben dahil birçok oyuncunun gönlünde podyum kurmuş oyun, 2009 yılında birçok ödülün sahibi olmayı başardı.

F1 Race Stars (2012)
Meşhur Formula 1 pilotlarının sevimli çizgi film grafikleri eşliğinde ve koca kafalarıyla yarış pistlerinde boy gösterdiği oyun eğlenceli ve başarılı kabul edilmişti.

Kimyamız tutuyor mu?

Dağılmış otomobil kaportası + Yarışın ve tutkunun öyküsü + McLaren MP4'süz olmaz =

KISACA
Tür: Yarış
Yayıncı: Codemasters
Çıkış Tarihi: 28 Mayıs 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.gridgame.com



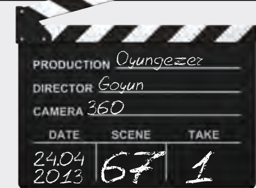
OYUN OYNAMA EYLEMİ BÜTÜNÜYLE DEĞİŞİYOR MU?

Görür görmez Level Up'a zımbaladığımız Oculus Rift'in biraz detayına inmekte fayda var. Yeni nesil konsolların bu defa gerçekten yeni nesil oyun deneyimi sunuyor olması için yapılan teknolojik çalışmalar ciddi anlamda bir ivme kazanıp hızlanarak devam ediyor. Oyun deneyiminin gelişmesi ve değişmesi, yeni bir soluk adına oyun dünyasının en büyük ihtiyaçlarından biri kuşkusuz. Şu sıralar Oculus Rift adını sık sık duymaya başladığınıza eminiz. John Carmack, Gabe Newell, Cliff Blezinski, Chris Roberts gibi oyun dünyasının en bomba isimleri bu teknolojilere ve özellikle Oculus Rift'e destek çıktıklarını açıkladılar. Kickstarter ile başlayan proje oyun yapımcılarının da desteğiyle hızla ilerlemeye devam ediyor. Oculus Rift, oyuncuların görsel ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik, her bir göz için 640x800 çözünürlüğe sahip iki ekrana sahip olan bir kask. 90'larda hayal olan ve filmlere konu olan sanal gerçekliği yaşamanızı sağlıyor diyebiliriz. Project Holedeck, Leap Motion, Ground-breaking gibi yine yeni nesil oyun teknolojilerini de hesaba kattığımızda 1-2 yıl içerisinde oyun oynama anlayışımızın kökten değişecek olmasını görmek hiç de zor değil.



HER ŞEYİN BİR BEDELİ VARDIR

Bir oyunun bedava olması, o oyuna para harcamayacağınız anlamına gelmiyor. Teoride "birey isterse" oyun içi eşyalara para ödeyerek avantaj sağlanabiliyor. Ancak iş pratiğe döküldüğünde bazen istemeden de bu paralar cebimizden çıkabiliyor. İngiltere'de son dönemde yaşanan benzer olaylar, hükümetin dikkatini oyun içi satışlara çekmiş durumda. 5 yaşındaki Danny Kitchen, tamamen farkında olmadan aldığı oyun içi eşyalarla toplamda £1700'luk harcama gerçekleştirince ailesinin vermiş olduğu tepkiyi aç çok tahmin ediyorsunuzdur. Benzer şekilde 13 yaşındaki Cameron Crossan da istemsiz şekilde £3700'luk harcama gerçekleştiren çocuklardan birisi. Aslında buna benzer yüzlerce örnek bulunmakta ancak bunlar en yüksek meblağlar oldukları için burada. Her ne kadar Apple, Kitchen ailesine parayı geri ödemiş olsa da diğer olaylar için aynı duyarlılığı göstermiş değiller. Amerika'ya baktığımız zaman benzer olayların çok daha ciddi şekilde yaşanmış olduğunu ancak aileler tarafından açılan davayı kaybeden Apple'ın 100 milyon dolarlık bir geri ödemeyi kabul etmek zorunda kaldığını görüyoruz. İngiltere ise durumun ciddiyetini yeni yeni fark ediyor olsa da önlem almak için adım atmaya başlamış durumda. Oyunların içerisine saklanmış olan ve tek bir tıkla faturaya yansıyan bu harcamalar ülkemizdeki ailelerin de canını sıkıyordur muhtemelen. Benzer bir sorunla karşılaştığınız takdirde hakkınızı aramaktan çekinmeyin. Çabalamak kabullenmekten iyidir.



OGZ CASTİNG AJANSI



OGZ Casting Ajansı olayını küçük bir kitapçık olarak yayınlasak mı acaba? Kaç yıl oldu başlayalı unuttuk ama o kadar sağlam örnekler geliyor ki bilgisayar başında çalışırken ofis ahalisini toplayıp "bah hele bah!" diye kopuyoruz. Bi' kere Can Durmuş... Gönderdiğin örneği buraya basamam ama kardeşim bizi yerlere düşürdüğünü bil yani... Gediklimiz Arda! Bu ay yeni birilerini aldım kadraja ama gönderdiklerini gelecek aylarda tekrar gündeme alacağım. Ellerine sağlık. Can Arıkan ve Oğuzhan Kılavuz adlı oyungezerlere de ayrıca teşekkürlerimiz sunuyorum. İlk örneğimiz Andaç Temel'den... Kendisinden uzun zamandır ses seda çıkmıyordu. Tekrar hoş geldin! İkinci örnekte de muhteşem insan Tuğbek'in kendisini görüyoruz. Tuğbek'i benzeten oyungezerse Burak Mert Akhan. Eline sağlık! Birini benzetmek mi istiyorsunuz? Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Ebru Şallı - Queen of Blades



Chris Pontius - Tuğbek Ölek

BAKIŞ AÇISI FARKI

Geçtiğimiz yıl Obama Hükümeti'nin oyunları eğitim amaçlı kullanma projesiyle alâkalı geçtiğimiz haberleri hatırlarsınız. Bu çerçevede Google+ üzerinden vatandaşlarla gerçekleştirmiş olduğu soru cevap etkinliği kapsamında soruları yanıtlayan Obama, oyunlara olan desteğin bu yönde artması gerektiğini düşünüyor. "Çocukların genç yaştan itibaren bilgisayar ve oyunlara ilgi duyduğu düşünüldüğünde, bilgisayar programcılığı derslerinin müfredata girmesi mantıklı görünüyor. Eğer ki programcılığı gençlere erken yaşta öğretirsek, üniversiteye gitmeseler dahi işsiz kalma şansları azalmış olur," şeklinde görüş belirten Obama, düşüncesini desteklemek için de programlamaya bilgisayar oyunlarına duyduğu ilgi nedeniyle başlayan Facebook'un kurucusu Mark Zuckerberg'i örnek gösteriyor. Bilgisayar oyunlarının çocuklar tarafından çok sevildiğini ve ülke ekonomisi için de bu sektörün önemli bir kalem olduğunu belirten Obama, çocukların sadece tüketmek yerine bir şeyler üretmeye başlamasının önemli olduğunu dile getiriyor.



OYUNEZER!

TOPU TOPU 7 NOTA VAR, KAÇ AYRI BESTE YAPILABİLİR Kİ?

Crysis 3, her ayağı başka bir nesilde olan bir oyun olarak yazının devamında girişeceğim David Cage sunumunun sorunlarını göstermek açısından kullanabileceğim bir araç olarak daha iyi bir zamanda ortaya çıkamazdı *(nefes alaydın -Faruk)*. İyi bir PC'de, yeni nesil konsolların kıskanacağı kalitede grafiklere sahip bu oyun, Xbox 360'da da eski neslin en iyi grafiklerini sunabilen inanılmaz bir teknoloji başarısı kanımca...

Oyunu ilk Xbox 360'da gördüğümde Crysis 3'den çok etkilenmediğim doğrudur. Grafikleri alıştığım seviyede olduğundan olsa gerek, arkadaşımın oyunu oynarken -ve benim onu izlerken- oldukça çabuk bir şekilde oyundan sıkıldığımızı söyleyebilirim. Ancak daha sonra Crysis 3'ü bir PC'de açtığımda o inanılmaz grafiklere TXAA gibi nimet anti-aliasing teknolojileriyle beraber bakarken Xbox 360'daki sorunların pek çoğunu bir süreliğine de olsa göz ardı edebildiğimi fark ettim. Tabii ki bir süre sonra gözüm CryEngine 3'e alıştıktan sonra oyunun vasatlığı tekrar ön plana çıkıyor. Bu vasatlıktan kaçış mümkün değil. İşte sadece bu yüzden David Cage'in PS4 duyurusunda yaptığı sunumu ciddi şekilde sorunlu buluyorum. Çünkü grafikler uzun süredir oyun tasarımı ve kalitesi için tek başına belirleyici bir faktör değil.

TOPU TOPU 29 TANE HARF VAR KAÇ AYRI SÖZ YAZILABİLİR?

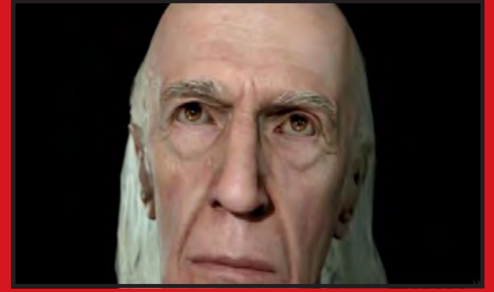
"Bugünkü anlamıyla sinema bulunduğu yere teknolojinin yeterince gelişmesiyle, yönetmen ve aktörlere ekrana yansıtabilecek daha yoğun ince duygusal tecrübeleri yaratma şansını vererek geldi," diyor David Cage sunumunda. Bundan sonra bize ilk sinemadan başlayarak sırayla High Definition'a giden yoldaki kilometre taşlarını gösteriyor ve ardındansa Quantic Dream'in yıllar içinde yarattığı karakterlerde poligon sayısındaki artışlardan bahsediyor. Her seferinde daha da detaylı karakterlerin poligonların yardımıyla yaratıldığını söyledikten sonra PS4 ile sanal ortamda daha iyi duygusal tecrübelerin yaşanabileceğinden bahsediyor ve yaşlı bir adam kafasını bize gösteriyor.

Yaşlı adamın demo boyunca tek bir kelime etmemesini ciddi biçimde ironik buluyorum. Çünkü bu adamın bize söyleyecek bir şeyi yok. Grafik ve adamın yarattığı tecrübe bize bir şey sunmuyor. Bu bir teknoloji demosu ve bu benim gözümde bir sihirbazlık gösterisinden farksız. Eğer David Cage eğer bizi bir teknolojinin oyunlarda daha etkili duygusal tecrübeler sağladığına inandıracaksa, bunu o sunumda yapmalıydı. Ancak bu bile, David Cage'ın yarattığı evrenden ve hikâyeden bağımsız olarak sadece grafiklere dayandırılarak yapılamazdı. Heavy Rain'in ilk fragmanını hatırlayın. David Cage, belki de şu ana kadar yaptığı en iyi duygusal tecrübeden neredeyse hiç bahsetmeden grafik kalitesinin yeterince gelişkin hale geldiğinden bahsediyor.

Geçtiğimiz nesilde herkes gözünden kaçırsa da bir noktadan sonra artık sadece poligon sayısını arttırarak grafiklerin daha iyi gözükmesini sağlayamıyoruz. PS4'ün güçlü olması yeni Killzone'daki o inanılmaz manzaraların hiç bozulmadan çizilmesini sağlıyor, daha büyük dünyaların yaratılmasına yardımcı oluyor ancak bu bahsettiklerim zaten ortada olan bir tecrübenin daha iyi temsil edilmesini sağlamaktan başka bir işe yaramıyorlar çünkü oyun grafikleri uzun süredir çözülmüş bir problem.

HİKÂYE BUNLAR

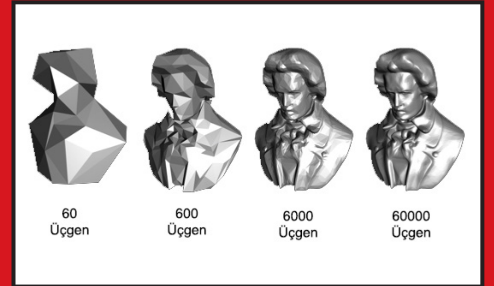
Tabii ki, oyun yapımcılarının eline daha fazla işlem gücü verdiğinizde ortaya çıkabilecekleri tahmin bile edemeyeceğimiz bir dönemde yaşıyoruz. Ancak lütfen elinizi vicdanınıza koyup bir söyleyin, bugüne oynadığınız hangi oyunda donanımın bir oyunun tasarımını veya verdiği duyguyu etkilediğini hissettiniz? David Cage'ın sunumunda yaptığı şey bir nevi bir müzik prodüktörünün Radiohead'e bakıp "şu şarkıda iki kat fazla riff kullansalar dünyayı yerinden sallarlar" demesine benziyor. Ancak bir şarkının kalitesini veya duygusal tecrübesini kaç tane riff veya ses efekt kullanıldığı ne yazık ki belirlemiyor. Ama keşke öyle olsaydı David abi, seni mi kıracağız yoksa.



Hadi yine iyisin amca...



David işinde çok iyisin ancak sinema tarihine sadece göz gezdirmişsin.



10 sene öncesinde üçgen sayısını sadece 2 katına çıkartmak bile görsel kaliteyi arttırırken, artık 10 katına çıkartılan üçgen sayısı neredeyse hiçbir fark yaratmıyor.



Ulan David, beni ne kadar çabuk unuttun!

AYIN EZENİ



HAKAN ÖZGÜL

Teknolojinin havaya savrulmasına gıcık olan Hakan için tabu diye bir kavram yoktur. Pardon, vardır! O tabu da Blizzard'dır... Yazarın David Cage hakkında söylediklerini kendisini bağlamaktadır ve diğer goyunların fikirlerini kati suretle yansıtmamaktadır. Ha, yaşlı amcaya uyuz olduk o ayrı...



DEVELOPER'S DIARY

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

GDC GÜNLÜKLERİ #1

Olur da bir gün GDC'ye gidecek olursanız size işin sırrını vereyim: Amaç mümkün olduğunca çok insanla tanışıp onlardan partilere ve yemeklere davetiye almak.

Uçak Blizzard ve Obsidian çalışanlarıyla dolu. Hani olur da düşersek oyun dünyası bir süre RPG sıkıntısı çekebilir. Küçücük bir uçak, halimiz lise servisinden hallice. Bir köşede Mario Kart oynayanlar, öbür tarafta Star Wars Old Republic hakkında dedikodu yapanlar. Ve neredeyse bütün yolcular erkek. Bütün bunların tek bir anlamı olabilir, GDC'ye gidiyoruz!

GDC bildiğiniz gibi oyun geliştiricilerine yönelik bir konferans. Dünyanın dört bir yanından oyun geliştiricileri müdürlerine oyun sektöründeki son gelişmeleri öğrenmek istediklerini iddia ederek bir hafta izin alıyor ve San Francisco'ya tatile gidiyor. Ben de onlardan biriyim. Ama geri döndüğümde öğrendiklerimi anlatacağıma söz verdim, sadece tatil olmayacak yani. Yolculuk iyi başlamıyor. Uçakta oynarım diye iPad'e yüklediğim oyunlar sürekli online olmayı gerektirdiği için çalışmıyor. Çoğu kişinin aksine oyunların sürekli online olma gereksinimini mantıklı ve kaçınılmaz bulan ben, bu sefer eski işverenime pek de iyi olmayan dileklerimi gönderiyorum. İnsan başına gelince anlıyormuş. Neyse ki kısa bir uçuş...

San Francisco muazzam bir şehir. Bence Amerika'da yaşanası ender yerlerden birisi... Her geldiğimde niye burada yaşamadığımı soruyorum kendime. Maalesef bana uygun pek oyun şirketi yok. Ama onun yerine bir gün Google'da ya da Apple'da çalışır mıyım? Oyunlardan vazgeçebilir miyim? Şimdilik bilmiyorum. Şehri istila etmiş durumdayız. Her yerde aynı insanı görür gibisiniz: Saç sakal birbirine karışmış, üstte seksen kere yıkanmış bir oyun tişörtü, hafif göbek olmazsa olmaz. Standart oyun yapımcısı işte, tahmin ettiğiniz gibi. "San Francisco'lular ne düşünüyordur bizim hakkımızda" diye merak ediyorum. Oteldeki görevlilerden birine sorduğumda "Siz iyi çocuklarsınız, geçen hafta Apple'ın konferansı vardı, hepsinin burnu bir karış havadaydı" diyor.

GDC'NİN LOŞ KORİDORLARI

Olur da bir gün GDC'ye gidecek olursanız size işin sırrını vereyim: Amaç mümkün olduğunca çok insanla tanışıp onlardan partilere ve yemeklere davetiye almak. Konferans bahane. Bu şekilde kendimi bir Ubisoft kahvaltısında buluyorum. Geç de olsa fark ediyorum ki amaçları Ubisoft'un Singapur ofisine çalışan bulmakmış aslında. En ufak ilgim yok doğrusu. Ama "ben keçi peynirli omlet için geldiydim" de diyemiyorum, Singapur'da yaşamak istermişim gibi yapmalıyım dolayısıyla.

Bu kahvaltıda konuştuğum kişilerden bazıları gerçekten, ciddi manada sinir bozucu ve kendini beğenmiş. Esas şaşırtıcı olansa bu kişilerin hepsinin aynı şirkette (Ubisoft değil) çalışıyor olması. İsim vermeyeyim ama son yıllarda ortaya çıkıp çok hızlı büyüyen bir sosyal oyun şirketi. Doğrusunu söylemem gerekirse hızlı büyüyen şirketlere genel olarak şüpheyle yaklaşıyorum, oyun sektöründe yetenekli insan bulmak zor zira. Biraz da o yüzden bu şirketlerin geleceğini iyi görmüyorum. Yeni insanlarla tanışmak kadar eski tanıdıklarınızla karşılaşmak da işin eğlenceli taraflarından biri. Ama görmek istemediğiniz insanlarla da karşılaşmak enteresan durumlara yol açabiliyor. Mesela EA'deyken işyerinde mütemadiyen müstehcen filmler izlediği için kovulan animatörümüz Ubisoft kahvaltısında. Ne konuşulur ki şimdi bu adamla? Gidip Ubisoft'tan birini uyarmalı mıyım acaba?

Bu sene Blizzard GDC'nin kariyer fuarında yer almıyor çünkü fuara gelenlerin çoğunluğu öğrenci oluyormuş. Onun yerine çok büyük bir parti var ve Blizzard'da çalışmak isteyebilecek kişileri çağırmamız bekleniyor. Tabii bu işin teorisi, pratikte benim Ubisoft kahvaltısına gittiğim gibi, açık büfe yiyecek içecekleri duyan herkes bir şekilde davetiye buluyor. Burada birisine referans olursanız ve Blizzard o kişiyi işe alırsa 10.000 dolara kadar ikramiye alıyorsunuz. O yüzden sadece beşinci tabaktan sonra yemek yemeyi bırakıp avlanmaya çıkıyorum. Onlarca kişiyle konuşuyorum bütün gece ama gönül rahatlığıyla önerebileceğim kimse yok maalesef. Bu arada elbette uygunsuz film üstadı animatör buraya da gelmiş, bu sefer birilerini uyarmak durumundayım ki kimse onu işe alma hatasında bulunmasın. Beni oyunlarımızda C++ yerine C# kullanmamız gerektiğine ikna etmeye çalışan yeni mezunla da konuştuktan sonra pes edip gecenin gerisini Dance Dance Revolution'da rezil olarak geçiriyorum. Umarım o fotoğraflar Facebook'un yolunu bulmaz.

Biliyorum henüz konferansın kendisinden bahsedemedim bile ve yazının sonuna gelmişim. Belki devamını gelecek ay getiririm. Ama onun yerine yazmamı istediğiniz, işin mutfağında olmakla ilgili merak ettiğiniz bir konu da varsa önerilere açığım. Şimdi biraz BioShock Infinite…




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50

BEYOND

TWO SOULS™

DUYGULARIMLA OYNAMAYIN

-EREN OKKA





OYUNCULARI duygusal anlamda içine çekebilmek oyun dünyasının, deyim yerindeyse, kutsal kâselerinden biri. Sunulan etkileşim hangi düzeyde olursa olsun, oyunları izlemek değil, yaşamak istiyoruz. Quantic Dream oyunları birer filmi andırsa da bunu başarıyor. Sırnaşmıyor, usulca sokuluyor içinize. Ruhunuza dokunuyor. Oyunları bir yana, teknoloji demoları bile duygulandırıyor insanı. Yıllar önce, henüz *Heavy Rain*'in ortalarda olmadığı günlerde yayınlanan aktris seçimi videosunda sizin de gözleriniz dolmamış mıydı? Geçen yıl bu zamanlarda yayınlanan *Kara* videosundaki o robotun insansı yanını siz de hissetmediniz mi?

Mary de, Kara da birer oyun karakteri değildi; Quantic Dream'in başka planları vardı. Belki de ekibin son PS3 oyunu olacak *Beyond: Two Souls*, Sony'nin E3 2012'deki basın konferansında duyuruldu. Derken yakın zamanda açıklananlar ve yapılan ilk gösterimiyle birlikte hakkında size anlatacaklarımız iyice birikti. Vaktiniz varsa, paylaşalım. Oyun çıkana kadar hakkında bilgi sahibi olmak istemeyenlerdenseniz, gelecek birkaç sayfadan gözlerimizi kaçıralım.

FİLM Mİ, OYUN MU?

Beyond'daki ana karakterimiz, Jodie Holmes, farklı biri. Doğduğu günden beri görünmez bir güç ile arasında eşsiz bir bağ var. Zamanla onunla yaşamayı öğreniyor ve farklı olmayı kabulleniyor. Ama kolay değil... Daha sekiz yaşındayken ailesi tarafından dışlanıyor, üzerinde deneyler yapılıyor, yeteneklerini "gurur duymadığı işler" için kullanıyor... Sonunda, kaçıyor kaçabildiğince. *Beyond* bizi Jodie'nin hayatından on beş yıllık bir kesit boyunca Aiden adlı doğaüstü varlığın ardındaki sırlara ve hayatın ötesinde neler yattığına dair bir yolculuğa sürüklüyor. Yaptığımız her seçim ile Jodie'nin kaderini yavaş yavaş şekillendiriyoruz.

Tanıtım videolarında gördüğümüz üzere gerilim dolu, hatta zaman zaman bizi yerimizden zıplatacak sahneler var *Beyond*'da. Büyük olasılıkla oyundaki tek doğaüstü güç Aiden değil. Fakat oyunun ana temasını korkunç paranormal güçler olarak tanımlamak doğru olmaz. İnsanlara dair bir oyun *Beyond*. Ruhani yönünü ele alan, insanlara dair bir oyun.

Beyond bir film değil, oyun elbette. Sony onu kendi sitesinde "aksiyon-macera" olarak tanımlıyor, ama biz ona David Cage'in de tercih ettiği şekilde "etkileşimli sinema" da diyebiliriz. Video oyunları ve sinema ayrı kulvarlarda ilerliyor olsa da ikisi de büyük oranda görsel ortamdan besleniyor ve büyük çaplı projeler söz konusu olduğunda, bir oyun yapım ekibiyle film yapım ekibi arasındaki farklar giderek silikleşiyor. İşte *Beyond*, oyunlar ve sinemanın buluştuğu yerde, tam o noktada duruyor. İlk gösterisini 27 Nisan'da Tribeca Film Festivali'nde gerçekleştirerek, *L.A. Noire*'ın ardından bu şerefe erişen ikinci video oyunu oluyor.

LÜTFEN CEP TELEFONLARINIZI SESSİZE ALINIZ

Tribeca'daki otuz beş dakikalık özel gösterim, kardan adamlarla başlıyor. Belli ki hava soğuk, çok soğuk. Jodie yalnız. Jodie evsiz. Parasız. Aç. Sokaktaki bir telefon kulübesine sarılıp ikinci babası diyebileceğimiz Nathan'ı arıyor. Nathan endişeli. Jodie'yse yorgun, hem de çok.

"Cesaret, ilerleyebilecek güce sahip olmak değil, bu güce sahip olmadığında ilerleyebilmektir." -Theodore Roosevelt

Oracıkta yere yığılıyor Jodie. Yıllardır çektiklerinin ağırlığına daha fazla dayanamıyor, pes ediyor. Tam bu noktada kontrol Aiden'a geçiyor. Kabaca bir tabirle, "hayalet gibi" diyebiliriz Aiden için. Havada süzülüp duvarların içinden geçebildiği gibi çevredeki nesnelere odaklanıp onlarla etkileşime girebiliyor, hatta kısa süreliğine insanların bedenine girip onları kontrol edebiliyor. Aiden bu kez çareyi ara sokakta çöpü karıştıran evsiz bir adamı korkutup dikkatini çekmekte buluyor.

Üç yıldır sokaklarda yaşayan bu adam Jodie'yi "evine" taşısa da ona ikram edecek bir fincan kahveden başka şeyi yok. Bize birkaç soru soruyor, ekranda her biri kontrol cihazımızdaki bir tuşa denk gelen Evade, Lie, Truth, Get Up seçenekleri beliriyor. Adam bize istersek burada kalabileceğimizi söylese de Jodie'nin buna pek niyeti yok. Animasyonlar, yüz ifadeleri, Jodie'nin gözleri... Tek kelimeyle nefis.

Sokakta yaşayanlar için akla gelen ilk para kazanma yolu dilencilik olsa gerek. Yemeğimiz bitince biz de, çaresiz, yola düşüyoruz. Neyse ki *kötü yola* düşmüyoruz. Dilenecek yer ararken karşılaştığımız adamın teki, arka sokakta biraz eğlenmek karşılığında 10 dolar öneriyor. Jodie adamı tersleyip yoluna devam ediyor, fakat seçim bize ait. Kabul edince ne oluyor, bilemiyorum. Tek bildiğim, Aiden'ın bu işe pek sıcak bakmayacağı.

Azıcık ileride, parmakları üşüyen bir sokak çalgıcısı çıkıyor karşımıza. Kendi parmakları Jodie'nin pek umurunda değil; adamın gitarını alıyor ve başlıyor çalmaya. Çaldığı parça, Beck'ten Lost Cause:

I'm tired of fighting
Fighting for a lost cause

Bu noktada cebimdeki bozuklukları ekranın önüne bırakasım geliyor, olmuyor, olamıyor... İyi haber; alnının teriyle 15-20 dolar kazanmayı başarıyor

ÖDÜLLER BAŞA BELA

Aksiyon oyunlarında ekranın bir köşesinden fırlayan ikonlar sizi rahatsız etmiyor olabilir, fakat duygusal bir sahnede karşınıza çıktı mı atmosferi yerle bir ediyor. Toptan atıp kurtulmak çözüm değil, zira bazı oyuncular bu ödülleri fazlasıyla önemsiyor. PlayStation trophy'lerinin *Beyond*'a nasıl entegre edileceği konusunda bu yüzden epey kafa patlatmış Quantic Dream. Nasıl olacağı henüz söylenmese de, mümkün olduğunca az dikkat çekecek biçime getirmek için Sony ile üzerinde çalışıyorlarmış. Haydi hayırlısı.



KADININ ELLERİNİ TUTUP BEBEĞİNİN DURUMUNU ÖĞRENİYORUZ. HER ŞEY YOLUNDA GÖRÜNÜYOR, ENDİŞELENECEK BİR ŞEY YOK.

Jodie. Kötü haber; alışverişe giden evsiz dostumuzun yolu dönüşte bir grup serseri tarafından kesiliyor. Şaşırtıcı olansa Jodie'nin bu herifleri bir güzel pataklaması. Ekranda basmanız gereken tuşlar gösterilmese de dövüş sahnesi doğru zamanlamaya dayalı; oyunun yavaşladığı anlarda sağ kolu kendinizi savunmak ya da saldırmak için belirli bir yöne doğru ittiriyorsunuz. Peki ya Jodie böyle dövüşmeyi nereden öğrenmiş? Onun cevabını daha sonra, bir başka tanıtım videosundan öğreniyoruz.

Bir araya toplanan evsizler için ziyafet vakti gelip çatıyor. Ziyafet dediysek soframızdaki havyar değil, konserve ton balığı tabii. Küçük mutluluklar... Bu sırada yeni evsiz arkadaşlarımız Walter, Jimmie ve Tuesday ile tanışıyor, muhabbet ediyoruz. Konuşma sırası bize gelince, üzerimizde taşıdığımız laneti anlatmadan duramıyoruz. Fakat bu lanetin iyi yanları da var: Tuesday sekiz aylık hamile ve kadının ellerini tutup Aiden aracılığıyla bebeğinin durumunu öğrenebiliyoruz. Her şey yolunda görünüyor, endişelenecek bir şey yok.

Fakat bebek, anne karnında durduğu gibi durmuyor. İki gram aklı olsa sıcacık yuvasında kalacak, ama yok, bir an önce dışarı çıkmak istiyor. Sözün özü, Tuesday'in doğum sancıları başlıyor. Anne adayı hastaneye götürülmeyi reddedince iş başa düşüyor; gecenin köründe süpermarkete gidip doğum için gerekli malzemeleri almamız gerekiyor.

Sorun şu: İçeri nasıl gireceğiz? Aiden ile tabii. Kapıları "içeriden" açıveriyor bize; onu da biz kontrol ediyoruz tabii. İçeri girmeden önce güvenlik kameralarını da devre dışı bırakıyoruz ki sonradan başımız belaya girmesin. İhtiyaç duyduklarımızı (ç)alıp geri dönüyoruz... Sıradaki sahneyi anlatıp anlatmamakta kararsızım, zira bir oyunda görüp



MÜZİK RUHUN GIDASI

Fahrenheit ve *Heavy Rain*'in müziklerine imza atan Normand Corbeil bir süredir pankreas kanseriyle mücadele ediyordu. *Beyond*, müziklerini dinleyebileceğimiz son oyun olması nedeniyle de bizim için ayrı bir önem taşıyacaktı ki Corbeil geçtiğimiz ocak ayında, 56 yaşında yaşamını yitirdi... Yerini alan Lorne Balfe'yi sevsek de, Corbeil'i özeyeceğiz.





görebileceğiniz en duygusal anlardan biri. Özetle, Tuesday'e doğum yaptırıyor, kaşla göz arasında ebe oluyoruz. Nasıl ve devamındaki olaylar oyunda saklı kalsın.

"Kurtar beni Aiden" diyor Jodie, "kurtar beni." Nefes almıyoruz. Öldük mü? Ölmek mümkün mü? Yaptığımız yanlış seçimlerin bizi sürüklediği kötü sonlardan biri mi bu? Bilemiyoruz. Tek bildiğimiz, ekranda beliren, gösterimin sona erdiğine dair yazı.

Salonda alkış kopuyor. Bir salon dolusu insan, bir film festivalinde, bir video oyununu alkışlıyor.

TEVECCÜHÜNÜZ

Otuz beş dakikalık gösterimin ardından sıra panele geliyor. Ellen Page, David Cage, Kadeem Hardison ve Eric Winter sahnede yerini alıyor. Tabii bizi daha çok ilk ikisi ilgilendiriyor.

Ellen bir itirafla başlıyor söze: Bir video oyununda rol almak ne demek, ilk başta pek anlayamamış. Hatta yaklaşık on yıldır, *Crash Bandicoot*'tan bu yana hiç oyun oynamamış. Derken *Heavy Rain*'i denemiş ve... Gerisini biliyorsunuz. Daha önce yapmadığı bir iş, yeni bir deneyim olduğu için çok heyecan duymuş Ellen. Öykünün çapı karşısında hayrete düşmüş ve çekimler sırasında sürekli bir sahneden diğerine atlarken bayağı güçlük çekmiş. *"Şimdiye kadar yaşadığım en zorlayıcı oyunculuk deneyimiydi"* diyor ve eklemeden edemiyor: *"Klişe gelebilir, ama Jodie'ye tam anlamıyla bağlandığımı hissettim."*

Muhabbet dallanıp budaklanıyor, arada David bol bol övülüyor. David Cage bu, hiç durur mu? O da Ellen'ı pohpohluyor, halet-i ruhiyeler arası geçişlerin altından kalkışını takdir ediyor. Sinema çekimi değil bu; her sahnede oyuncunun yaptığı seçimlere göre başka başka diyaloglar, duygular... Hepsi de art arda çekiliyor ve karakterin yapısıyla uyum içinde ilerlemesi gerekiyor. Çekimler sırasında işin teknik yanını oyunculara fazla hissettirmemeye çalışmışlar içinde kaybolmasınlar diye. Zira "Kendimiz yeterince kaybolduk" diyor Cage.

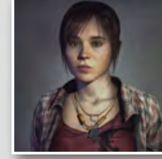
Bu sırada öğrendiğimiz önemli bir diğer bilgi, *Beyond*'u bir kez bitirmenin on saat süreceği. Önceki Quantic Dream oyunlarıyla aşağı yukarı aynı uzunlukta yani. Peki bir kez oynamak yetecek mi? Hiç sanmıyorum. O kadar çok irili ufaklı seçim var ki, bizi başka sonlara götürmese bile, ki eminim götürecek, sırf anlık değişimleri görmek için bile tekrar tekrar oynanabilir *Beyond*. Bu durumun kötü yanı, oyunu sadece bir kez bitirenlerin pek çok önemli sahneyi kaçıracak olması. Cage bunu talihsiz bir durum olarak nitelendirse de kabullenmiş görünüyor. Hakkında sorulan bir soruyu şöyle yanıtlıyor: *"En doğru seçimleri yapanlar, en güzel sahneleri görmeye hak kazanacak."* Derken ilginç bir veriyi de bizimle paylaşıyor. Normalde bir oyuna başlayan insanların %20'si sonunu görüyormuş, *Heavy Rain*'deyse bu oran %75 imiş. Bu da film gibi oyun yapmanın avantajı işte.

KAMERA NEREDE?

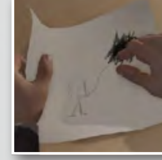
Film gibi oyunlar yapmayı mümkün kılan yegâne şey, motion capture, yani hareket yakalama teknolojisi. Oyuncuların performansı bedenine tutturulan noktalar aracılığıyla animasyon olarak kaydedilip oyuna aktarılıyor. Elbette bu yeni bir teknoloji değil. Fakat *Beyond*'da kullanılan hali öncüllerinin hayli ötesinde. Düşünün ki sırf yüz hareketlerini yakalamak için suratınıza doksan tane nokta yapıştırılıyor.

Çekimlerde oyuncular için ilk başta dikkat dağıtıcı bir unsurmuş bu noktalar. Performans sırasında yüzüne dokunamamak da cabası. Fakat buna zamanla alışmışlar. İlk başta "Kamera nerede? Işık yok mu ışık?" diye aranan oyuncular, alıştıkça normal film

KARAKTERLER



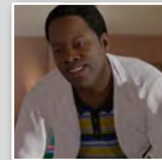
Jodie Holmes (Ellen Page)
Oyunun kalbi desek yeridir. On beş yıl boyunca onunla hayatı paylaşacak, birlikte zorluklara göğüs gereceğiz. Kaçacak, saklanacak, yüzleşeceğiz.



Aiden (?)
Aiden ("aydın" diye okunuyor) doğaüstü bir varlık. Çocukluğundan beri Jodie ile arasında kuvvetli bir bağ var ve onunla yalnızca Jodie iletişim kurabiliyor. Ruh ikizi mi, doğmamış kardeşi mi, neyin nesi, kimin fesi bilmiyoruz ve muhtemelen oyunun son dakikalarına kadar da öğrenemeyeceğiz. Fakat oyun boyunca Aiden'dan sürekli yardım alacak, hatta onu doğrudan kontrol edebileceğiz.



Nathan Dawkins (Willem Dafoe)
Dafoe'yu *Spider-Man*'den Norman Osborn ile özdeşleştirmiş olsak da bu rolün de hakkını verdiğinden hiç şüphemiz yok. Jodie'nin özel güçlerini analiz etmekle görevlendirilen bu bilim insanı, zamanla onun bir nevi ikinci babası haline geliyor.



Cole Freeman (Kadeem Hardison)
Paranormal olayları araştırmakla yükümlü bir hükümet görevlisi olması haricinde, hakkında henüz pek bilgimiz yok.

BİR SALON DOLUSU İNSAN, BİR FİLM FESTİVALİNDE, BİR VİDEO OYUNUNU ALKIŞLIYOR.





çekimlerindeki gibi makyajlanıp giydirilmeleri de gerekmediği için kendilerini daha özgür hissetmiş, performanslarına daha fazla odaklanabilmiş.

Şimdi geriye dönüp bakınca, *Heavy Rain*'in çekimlerinde hayli ilkel bir yöntem kullanıldığını görebiliyoruz aslında. İlk başta yüz animasyonları ve seslendirme tek başına kaydediliyor, daha sonra ses kaydının üzerine vücut hareketleri yakalanıyor ve birleştiriliyormuş. *Beyond*'un çekimlerinde hepsi tek seferde, sahnedeki tüm oyuncular bir aradayken kaydedilmiş ki bu da daha az kopukluk demek.

Beyond'un animasyonları çok iyi, ama mükemmel değil. Aiden'a dert yandığımız sahnede örneğin, Ellen Page'in performansını ve oyun içindeki gösterimini yan yana izlediğinizde ikincisinin biraz zayıf kaldığını görebiliyorsunuz. Artık PS3'ün sınırlarına dayandığımız için mi, bilemiyorum. Ama *Beyond*'dan da, Quantic Dream'in geleceğinden de fazlasıyla umutluyum. Önceden sadece filmlerde görebildiğimiz animasyonları oyunlarda, gerçek zamanlı işlenirken deneyimliyoruz artık. Tekinsiz vadinin yamaçlarından yavaş yavaş tırmanıyoruz.

Panelin sonunda David Cage'e yöneltilen sorulardan biri de etkileşim üzerineydi. Cage'e göre etkileşimin özünde, yapılan seçimler ile sonuçları yatıyor ve etkileşim yaratabilmek için silahlara ihtiyacınız yok. Cage'in silahlara odaklanması ilginç, ama sadece o değil, genel olarak Quantic Dream silahlara karşı bir tavır takınıyor. Hatta oyunun görsellerinde silahlı pozlar olmaması için ufak çaplı bir savaş vermeleri bile gerekmiş. Guillaume de Fondaumière birkaç ay önce GameSpot'a verdiği röportajda şöyle diyordu: *"Projenin uzağında duran ajansların farklı isteklerde bulunmasını doğal karşılıyorum. 'Video oyunu mu? Öyleyse içinde silahlar olmalı, yoksa oyun sayılmaz.' Bizim işimiz, David ile birlikte, bu oyunu nelerin özgün kıldığını herkesin anlamasını sağlamak. Kutu görselinin doğru seçilmesi de bunun halka doğru aktarılması için şart."*

HEAVY RAIN'İN YAPIMCILARINDAN

Doğruyu söylemek gerekirse David Cage özellikle internet camiasında çok sevilen bir isim değil; hatta bu konuda Peter Molyneux ile yarışır. Biz de yeri geldiğinde az dalgasını geçmedik hani. *(Duygular... Poligonlar... Duygular demiş miydim?)* Ama yiğidin hakkını yemeyelim: Oyunların geleceğini düşünen,



Beyond'un motion capture çekimleri tamı tamına on iki ay sürmüş.



BİRİ DAVID CAGE'İ DURDURSUN

Oyunun senaryosu uzun dediysek, cidden uzun. Ortalama bir filmin senaryosu 100 sayfayken, Quantic Dream'in çeşitli medya kanallarına gönderdiği bu "şey", Beyond'un 2000 sayfalık senaryosunu temsil ediyor. Çüşünüz.

Kimyamız tutuyor mu?


Duygusal sahneler


Doğaüstü güçler


David Cage sosu



KISACA

Tür: Etkileşimli sinema
Yayıncı: Sony Computer Entertainment
Çıkış Tarihi: 8 Ekim 2013
Platform: PS3
Site: beyondps3.com



"ETKİLEŞİMİN ÖZÜNDE, YAPILAN SEÇİMLER İLE SONUÇLARI YATIYOR VE ETKİLEŞİM YARATABİLMEK İÇİN SİLAHLARA İHTİYACINIZ YOK"











1 Annesi Sarah, Jodie'ye hayali arkadaşı konusunda öğüt verirken.

2 Yeryüzündeki en kötü baba ödülü de Jodie'nin babasına gidiyor.

3 Aiden yanımızda olmasa bile kendimizi savunabiliyoruz çok şükür.

4 Jodie, "Geçmişte gurur duymadığım bazı şeyler yaptım" derken acaba bunu mu kastediyor?

5 Red Dead Redemption'ımız eksik kalmasın. Sahi, burada ne işimiz var?

bu konuda önemli adımlar atan bir isim Cage ve seçtiği yola dair bir şikâyetimiz yok.

Aslına bakarsanız Quantic Dream için de işler her zaman yolunda gitmemiş. *Heavy Rain*'in elde ettiği başarıya dek çaldıkları kapılar birçok kez suratlarına kapanmış. Neden? Çünkü oyun dediğin vurdulu kırdılı olur. Oyun dendi mi akla şiddet gelir, bağımlılık gelir. Hollywood'un aklına bunlar geliyormuş en azından. Tencere dibin kara, seninki benden kara...

Eğer ki *Metal Gear Solid 4*'e bile uzun sinematik sahneleri yüzünden dil uzatan, *Walking Dead*'i yerden yere vuran o "oyun gibi oyun" kitlesinin bir üyesiyseniz *Beyond* büyük olasılıkla size göre değil. Yeni bir *Heavy Rain*'e istekli olanlarsa şimdiden kutlamalar için hazırlığa başlayabilir. İlk deneyi olan *Fahrenheit*'tan bu yana hem etkileşimli sinema konusundaki tecrübesini hem de "oyunlar sanat mıdır" tartışmasını önemli bir noktaya taşıyan Quantic Dream'in bu işi yüzüne gözüne bulaştırma ihtimali hayli düşük. Şimdiye kadar izlediklerimiz de gayet tatmin edici. PS3 sahipleri; hadi yine iyisiniz. İçimden bir ses, *Heavy Rain* ile aynı etkiyi yaratamasa bile, *Beyond*'un bu yılın en iyi oyunlarından biri olacağını söylüyor.



Başındaki EEG cihazıyla küçük Jodie aynı bir prenses gibi...

ŞCR / Quantic Dream

Fransa'daki ofisinin duvarında koskocaman harflerle "emotion" (duygu) yazan bir stüdyodan bahsediyoruz. 1997 yılında kurulan Quantic Dream piyasadaki sıradan oyunlara adeta başkaldırı niteliğindeki yapımlarıyla saygımızı kazandı, gönlümüzde yer edindi.

Omikron: The Nomad Soul (1999)
Ruhani yolculuğumuz burada başlıyor. Birçok oyun türünü bir araya getiren oynanışı ve başka karakterlerin bedeninde canlanma mekaniği Omikron'u unutulmaz bir klasik yapmaya yetmişti. Eh, bir de David Bowie var tabii. Omikron'un müziklerini bestelemekle kalmamış, bir oyun içi karakter olarak da kendini göstermişti.

Fahrenheit (2005)
Ya da diğer adıyla Indigo Prophecy, sinematik yapısı ve oynanışa getirdiği yeniliklerle bizi çok etkilemişti. Aynı anda hem katili hem onu arayan polisi canlandırmak tuhaf ama güzel bir histi. Açılış sahnesi hâlâ aklımızda, müzikleri dilimizdedir.

Heavy Rain (2010)
Özetle, 2010'un en iyi oyunuydu Heavy Rain. Quantic Dream her anlamda kendini aşmış, duygularımızla oynamıştı. Halen oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz.

Peki, Quantic Dream'in geleceğinde neler var? PS4 için yine hikâye ve karakter odaklı yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladıklarını biliyoruz. Konsolun sağladığı gücün yanı sıra yeni kontrol cihazının dokunmatik panelini bir şekilde kullanacakları kesin. *Heavy Rain*'in Move sürümü gibi, belki gelecek sene *Beyond*'u PS4'te de görürüz, kim bilir? Son olarak, resmi sitesindeki iş ilanlarına bakılırsa multiplayer oyun geliştirme konusunda deneyimli birini arıyorlar ki bu da gelecekte bize çok oyunculu deneyimler de yaşatmak istediklerine, ya da en azından bu olanağı ciddi ciddi değerlendirdiklerine işaret ediyor.

ÇİZGİ ROMANLAR VE OYUNLAR

HER ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANININ ARKA PLAN HİKAYESİNDE İTİRAF EDİLMEYİ BEKLEYEN BİR ŞEYLER VARDIR. ÖYLEYSE BİZ DE ORADAN BAŞLAYALIM: BU AY BİR BATMAN ÖZEL SAYISI YAPMAYA NİYETLENMİŞTİK, BRUCE WAYNE VE ONA ADANMIŞ TÜM OYUNLAR OLACAKTI BU DOSYANIN KONUSU. BİR ŞEYLER TERS GİTTİ, BATMAN BİZİ YARI YOLDA BIRAKTI. O ARADA OFİSTE INJUSTICE TURNUVALARI BAŞLADI... ANLATILACAK ÇOK HİKAYE, ÇOK OYUN OLDUĞUNU O ZAMAN HATIRLADIK. ÇİZGİ ROMAN VE OYUN KAHRAMANLARINI ELİMİZDEN GELDİĞİNCE, AKLIMIZDA KALDIĞINCA, YERİMİZ YETTİĞİNCE BU SAYFALARA TOPLADIK.



IRON MAN

"Merhaba, adım Tony ve ben bir alkoliğim"

Marvel'ın yeni film serilerinde gördüğümüzün aksine, aslen Vietnam'da geçirdiği bir kaza sonucunda şarapnel parçaları ile samimiyet geliştiren Anthony Edward Stark'ın süper kahraman kişiliğidir Iron Man. Yakın dönemde filmlerde izlediğimiz hali ise, 2001 yılında piyasaya çıkan seri ile "modern başlangıç" amacıyla yapılmış *Marvel 1.0* projesi. Yaptığı ve geliştirmekten kendisini alamadığı zırhları ile hayatı düşmanlarına, tamir edemediği narsist kişiliği ile de çevresine dünyayı dar eden karakterimizin zekası evlere şenliktir.

İlk kez 1963 yılında Stan Lee'nin çizgileri sayesinde ortaya çıkan Iron Man, görüp geçirdiği onlarca şeyden sonra çok büyük bir kahramana dönüştü. Daha çok Soğuk Savaş yıllarını anlatan maceralarıyla tanıdığımız kahramanımız, kimi zaman zırhının esiri oldu, kimi zaman uzaya çıktı, kimi zaman Hulk ile uğraşmak adına projeler yürüttü.

Iron Man hem televizyonda, hem de beyazperdede bolca yer etmiş bir karakter. 1960'lardan başlayarak bugüne kadar çizgi dizilerde, filmlerde ve sürpriz rollerle televizyonda yer aldıktan sonra 2008 itibariyle kendi film serisine sahip oldu. Bununla da yetinmeyip, Avengers'da ışıkların altında parladı, ki bunda Robert Downey Jr.'ın etkisi büyük.

Video oyunlarındaysa, aklınıza gelebilecek birçok Marvel konulu oyunda yer alan Iron Man, *Tony Hawk's Underground*'da ya da *Little Big Planet*'ta da kendi evreni dışında bulunabiliyor. Bunların dışında, filmlerini takip eden ve Sega'nın yaptığı iki oyunda da ne yazık ki çok başarı sağlayamadı. Özellikle uçuş mekanikleri başarılı olsa da, aksiyonu ve görsel özelliklerinin zayıflığı bu oyunları pek de tercih edilebilir kılmıyor.

Üçüncü filmin de bir Iron Man oyunu yapıldı bile. Gameloft tarafından mobil cihazlar için yayınlanan oyun hakkında çok olumlu şeyler söyleyemeyeceğiz maalesef ama filmin gazıyla indirebilirsiniz, bedava ne de olsa. **-Sarp**





JUDGE DREDD





Yamuk ağızlı Sylvester, büzük dudaklı Karl

Dünyanın sadece korunaklı mega-şehirlerinin yaşanabilir olduğu, buralardaki aşırı nüfusun ve kontrolsüzlüğün de özel birliklere emanet edildiğini düşünün. Öyle birlikler olsun ki bunlar, isimleri "Yargıç", görevleri hem suçlama, hem yargılama, hem de infaz olsun. Yüzlerinin ağız hariç her yerini kapatan birer kaskları, geniş ve görkemli omuzlukları, içinde 6 çeşit mermisi bulunan, avuç içi kodlamalı ve konuşmayla idare edilebilen birer tabancaları olsun.

İşte Judge (Yargıç) Joseph Dredd, böyle bir dünyada Mega-Şehir 1'in "Adalet Departmanı"nda görevli olan, efsanevi kişiliktir. İlk kez 1977 yılında boy gösteren İngiltere menşeli Dredd, uzun yıllar çizgiroman sayfalarını doldurdu, hâlâ da dolduruyor. Genetik kodu özel bir kişiliğe dayanan bu klonlanmış karakter, biraz sert, şiddet konusunda kendisini geride tutmayan, yasanın uygulanmasına bağlı ama körü körüne de ilerlemeyen bir kişiliğe sahip.

Dredd'in hikâyesinde, yaşadığımız dünya farklı güç odaklarının çekişmeleri yüzünden radyoaktif bir çöplüğe dönmüş. Adalet ve yasalar dahil tüm medeni sistemler çöküş içinde. Ama bu durum Dredd ve diğer yargıçlar için bir boş durma sebebi değil, onlar harıl harıl çalışıyorlar. Dredd'in az dostu, çok düşmanı var, tıpkı diğer çizgi karakterler gibi. Yalnız iki özelliği var ki, onu diğer kahramanlardan ayırıyor.

İlki, Dredd'in aşk ilişkisi gibi bir durumu yok, ki çizgi romanlarda nadir bir durumdur. Diğeri de, Dredd için zaman gerçek yıllara göre işlemektedir. Yani dünyamızdaki her yeni yıl, seride de sonraki yıla geçişle örtüşür.

Holywood'da Sylvester Stallone (1994) ve Karl Urban (2012) tarafından beyaz perdeye aktarılan Dredd, video oyunlarında daha şanslı bir karakter. Commodore 64'ten başlayarak pek çok platform için farklı oyunları yapıldı Yargıç'ın. Ama en akılda kalıcılardan biri 2003'te yayınlanan FPS'si *Dredd Versus Death* oldu. Karakteri özensizce ele aldığı için çizgi roman sevenlerin tepkisini çektiyse de eğlencelik bir shooter olarak fena değildi. Bir de zamanında yayınlanmış bir masaüstü rol yapma oyunu var ama ülkemize hiç gelmediği için hakkında fikir yürütecek durumda değiliz. Judge Dredd'in oyun dünyasındaki en parlak yansıması 1995'te yayınlanan Game Boy oyunuydu. "Tutukla ya da öldür" seçeneği veren oyun sayesinde Dredd gibi hissetme şansı bulmuştu oyuncular. Çok da zor bir iş değilmiş di mi? **-Sarp**



BATMAN



En süper güç, para

En sevdiğim süper kahraman Batman'se bir sebebi var. Aslında birden çok sebebi var ama en önemlisi şu: Bu adamın, diğer pek çok gözde süper kahramandan farklı olarak, doğuştan gelen ya da sonradan kazandığı hiçbir doğaüstü gücü yok ya, bitiyorum ona. Salt zekâ, beden ve zihin terbiyesiyle gelmiş buralara Batman. Ah, unutuyordum az kalsın; para bir de.

Bruce Wayne'i biliyorsunuz. Annesi Martha Wayne ve babası Thomas çocukken gözleri önünde öldürülmüş olan Bruce, Wayne Enterprises'ın tek varisidir. Bir anda dünyanın en zenginlerinden biri hâline gelen Bruce'un, bu çocukluk travmasından çıkardığı tek bir amacı vardır: Suç ve suçlulara karşı ömrünün sonuna kadar mücadele etmek. Bunun, öyle dan dun suçlular arasına dalmakla olmayacağını kısa zamanda öğrenen Bruce, Gotham'dan ayrılarak bedensel ve zihinsel açıdan zorlu eğitimlerden geçer. Gotham'a geri döndüğünde, görünüş itibariyle para içinde yüzen şımarık bir playboydur; ancak aslında bu, Batman'i gizlemek için Bruce'un bilerek ve isteyerek oluşturduğu bir kişilik imajıdır.

Wayne Enterprises CEO'su Lucius Fox'ın da yardımıyla, pek çok teknolojik oyuncak geliştirir Batman. Süper güçleri olmasa da, bu açığını teknolojiyi kullanarak gayet de kapatır. Bu arada, aynı zamanda bir baba figürü olan kâhyası Alfred de, Bruce'un en büyük destekçilerindendir. Suçun ve suçlunun düşmanı Batman, Gotham City'nin dedektifi ve kara şövalyesi hâline gelir.

ÇİZGİROMAN GEÇMİŞİ

(*Not: Öncelikle şunu söyleyeyim, Batman'de de, pek çok alternatif evren ve hikâye var. Ancak kafa karışıklığını gidermek adına, yukarıdaki hikâyeyi baz alarak devam edeceğim yazıya.*)

Batman'in ortaya çıkışı, Superman'in başarısıyla olur biraz da. 1939'da hayatına National Publications olarak devam eden DC Comics, daha fazla süper kahraman yaratmalarını ister editörlerinden. Bunun adından Bob Kane ve Bill Finger, sonradan Batman ismini alacak olan "Bat-Man"i yaratır. Süper kahraman, ilk olarak *Detective Comics*'in 27. sayısında (Mayıs 1939) görünür. Kısa zaman içerisinde Robin, Catwoman, Joker, Penguin, Two-Face, Riddler, Scarecrow gibi karakterler de seriye eklenir. İlk olarak New York'ta geçen Batman, sonrasında New York, Chicago, Boston ve Pittsburgh şehirlerinden esintiler taşıyan ve suç oranının yüksekliğiyle bilinen "New York'un gece hâli" olarak adlandırılan Gotham City'ye taşınır.

Batman, ilk başlarda suçlulara karşı çok acımasızdır. Ateşli silâhlar kullanır ve suçluların zarar görmesi zerre umrunda olmaz. Ancak sonra, editör Whitney Ellsworth'ün aldığı kararla bu acımasızlıktan ve ateşli silâhlardan vazgeçilmiştir. Ailesinin de ateşli silâhla öldürülmesi, buna neden olarak gösterilir. İlerleyen yıllarda ve her yeni editörle birlikte pek çok irili ufaklı değişim geçirir ve sayısız karaktere sahne olur Batman serisi. Yukarıda ismi geçenler haricinde Komiser Gordon, Poison Ivy, Ra's Al Ghul, Talia Al Ghul, Killer Croc, Harley Quinn ve Bane gibi karakterler de seride yerini almıştır. Tabii pek çoğu sadece çizgi romanlarda değil, diğer medyalarda da yer almıştır bu karakterlerin.

VİDEO OYUN GEÇMİŞİ

Diğer medyalar derken aklınıza neler geldi bilmiyorum ama, bahsettiğim şey çizgi dizi, film ve oyunlardı. Hepsine birden girsem, diğer süper kahramanları atıp dosyayı sadece Batman'e özel yapmak zorunda kalabiliriz. O nedenle burada sadece Batman'in baş rolünü üstlendiği oyunları ele alacağım.

Batman oyunları, pek çoğunuzun tahmin ettiğinden daha uzun bir süredir, 27 senedir piyasadalar. Ve Sunsoft, Ocean Software, Konami, Sega, Acclaim ve EA gibi farklı oyun geliştiricilerin piyasaya sürdüğü serinin çıkmadığı oyun platformu kalmamış neredeyse: Amstrad CPC'den, iOS ile Android'e kadar diyeyim, tahmin edin gerisini.

İlk oyun *Batman*, 1986'da Ocean Software'in elinden çıktı. İzometrik kamerayla oynanan oyunda amaç, Batcave etrafına yayılmış Batcraft parçalarını bularak Robin'i kurtarmaktı.





Oyun, zamanına göre gayet iyiydi ve aldığı skorlar da bunun en büyük göstergesiydi. Bir diğer oyun *Batman: The Caped Crusader* ise (1988), aksiyonu çizgiroman gibi sunuyordu. Batman'in iki azılı düşmanı Joker ve Penguin'le karşı karşıya geliyorduk bu oyunda. Oyun, her bir karakter için iki parça hâlinde ilerliyordu ve Batarang kullanmamıza izin veriyordu. Bu oyun da pek çok iyi not almıştı eleştirmenlerden.

1989'da, aynı zamanda çıkan filmin farklı oyunları yapıldı. 1990'da yayınlanan ve Pac-Man benzeri bir oynanışa sahip olan *Batman*'de, bir labirent içerisinde bir sonraki seviyeye geçmek için gerekli olan eşyaları toplamamız gerekiyordu. *Batman: Return of the Joker* (MegaDrive versiyonunun ismi *Batman: Revenge of The Joker*'dır), akıl hastanesinden kaçan Joker'in Gotham'ı birbirine katmasına karşı Batman'in mücadelesini anlatıyordu. *Batman Returns* (1992), dönem filminden esinlenmişti ve 8 farklı versiyona sahipti. Bu versiyonlar hem tür, hem de kalite olarak farklılık gösteriyordu.

NE ÇOK OYUN VARMIŞ

Takvimler 1993'ü gösterdiğinde piyasaya sürülen *Batman: The Animated Series*, aynı isimli çizgi diziden esinleniyordu ve ilerlemek için Batman'in yenmesi gereken düşmanlar bulunan 5 farklı bölümden oluşan bir platform oyunuydu. Bir yıl sonra piyasaya çıkan *The Adventures of Batman and Robin* de aynı şekilde *Batman: The Animated Series* baz alınarak geliştirilmişti ve pek çok farklı firmanın elinden farklı platformlara çıkmıştı. Acclaim'in elinden çıkan *Batman Forever* (ve *Batman Forever: The Arcade Game*), aynı isimli filmden izler taşıyordu ve başrolü Batman ile Robin paylaşıyordu. Oyun, *Mortal Kombat*'la aynı motora sahipti. *Batman & Robin*, 1998'de piyasaya çıkmıştı ve oynanabilir üçüncü bir karakter sunuyordu: Batgirl.

Batman Beyond: Return of the Joker (ya da *Batman of the Future: Return of the Joker*), aynı isimli filmle birlikte 2000 yılında çıktı piyasaya. Platform oyunu PlayStation, Nintendo 64 ve Game Boy Color'a çıkmıştı. Bu oyunu, Game Boy Color için çıkan ve çizgi dizi *The New Adventures*'ı (*TNBA*) temel alan *Batman: Chaos of Gotham* takip etti (2001). Batman, Batgirl, Robin, Nightwing, Komiser Gordon, Batwoman, Joker, Harley Quinn, Poison Ivy ve Bane gibi pek çok karaktere ev sahipliği yapmıştı *Chaos in Gotham*. Aynı yıl çıkan bir diğer oyun *Batman: Gotham City Racer*'dı ve tahmin edebileceğiniz üzere bir yarış oyunuydu. Aynı yıl, *TNBA*'dan esinlenilerek geliştirilen bir diğer oyun olan *Batman: Vengeance*'a da sahne oldu. TPS ögeleri de barındıran bir platform oyunuydu ve GBA'dan Xbox'a pek çok konsol ve Windows bilgisayarlarda kendine yer bulmuştu.

2002'de çıkan ve sadece konollara özel olan bir diğer oyun da *Batman: Dark Tomorrow*'du. Mr. Zsasz'dan Ratcatcher'a, Joker'den Ra's al Ghul'a kadar pek çok düşmanla savaşıyordu bu oyunda Batman. 7-10 yaş arası çocuklar için eğitimse ögeler barındıran *Batman: Justice Unbalanced* ve *Batman: Toxic Chill*'den sonra, 2003 yılında *Batman: Rise of Sin Tzu*'ya merhaba dedik. Sin Tzu'nun yanı sıra Scarecrow, Claycafe ve Bane gibi düşmanlarla birlikte ve Robin, Batgirl ve Nightwing de sahne almıştı bu oyunda. 2005'te çıkan *Batman Begins*, Christopher Nolan'ın aynı isimli filminin oyunuydu ve çok iyi notlar alamadı. Traveller's Tales'in geliştirdiği *Lego Batman: The Video Game* de, 2008 yılında piyasaça çıktı (onu, 2012'de *Lego Batman 2: DC Super Heroes* takip etti). 2010'da oyuncularla buluşan bir diğer Batman oyunu da *Batman: The Brave and The Bold – Videogame* oldu.

OYNAYANIN AŞIK OLDUĞU SON İKİ BATMAN OYUNU

Batman: Arkham Asylum ve *Batman: Arkham City*... Rocksteady'nin elinden çıkan bu iki oyun, pek çok oyuncunun gönlünde taht kurdu diyebiliriz rahatlıkla. Serinin en iyi oyunları olduklarını biliyorsunuz zaten. Genelin aksine hikâye açısından da filmlerden bağımsız olan bu oyunlar, Batman evreninden pek çok karaktere de yer veriyordu. Belki de tüm bu oyunlar arasında oynayacaklarınız sadece bu ikisi olacağından, daha fazla konuşmak istemiyorum haklarında. "Her şeyi bir kenara bırakın, oynayın ve Batman sevginizi ikiye katlayın" diyeyim sadece.

Umuyorum Rocksteady'nin değil, Warner Bros. Games Montreal'in geliştirdiği ve *Batman: Arkham City*'nin devamı olan *Batman: Arkham Origins* de bu iki oyun kadar başarılı olur da hayal kırıklığı yaşamayız.

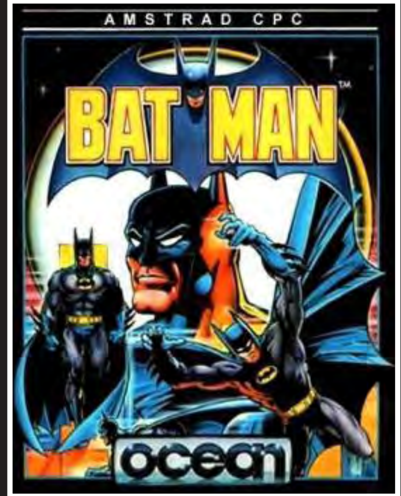
-Mert

BATMAN'İN GÖRÜNDÜĞÜ DİĞER OYUNLAR

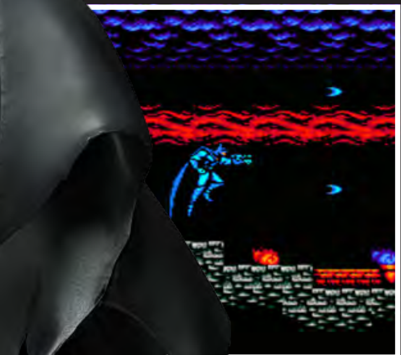
EN İYİ YARDIMCI OYUNCUU... BATMAN!

Batman, video oyunlarında sadece başrol değildi. Şu oyunlarda da ufak bir rol verilmişti kendisine:

- The Revenge of Shinobi *(1989, Mega Drive, Virtual Console)*
- Justice League Task Force *(1995, Mega Drive, SNES)*
- Justice League: Injustice for All *(2002, GBA)*
- Justice League: Chronicles *(2003, GBA)*
- Justice League Heroes *(2006, Nintendo DS, PS2, PSP, Xbox)*
- Justice League Heroes: The Flash *(2006, GBA)*
- Mortal Combat vs. DC Universe *(2008, PS3, Xbox 360)*
- DC Universe Online *(2011, PS3, Windows)*
- Gotham City Impostors *(2012, Xbox 360, Windows, PS3)*
- Injustice: Gods Among Us *(2013, Xbox 360, ps3)*







BATMAN'İ BİR DE CEPTE GÖRÜN!

Batman Begins (2005)
Lego Batman: The Mobile Game (2008)
The Dark Knight (2008)
The Dark Knight: Batmobile Game (2008, iOS)
Superman/Batman: Heroes United (2009)
Batman: Guardian of Gotham (2010)
Batman: Arkham City Lockdown (2011, iOS)
The Dark Knight Rises (2012, iOS, Android)

SAM & MAX

Tavşan kaç, tazı tut

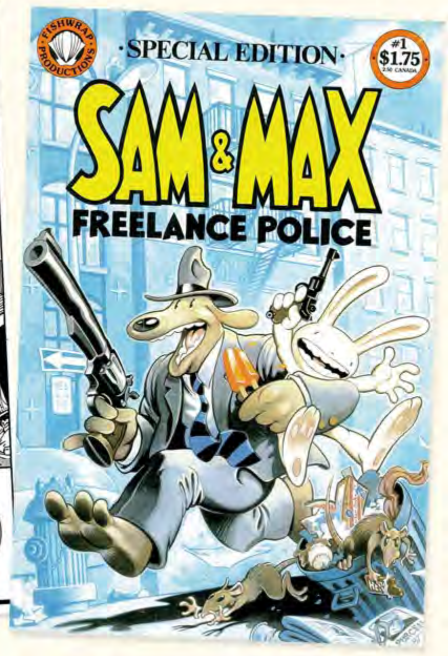
Çizgi roman deyince genelde bizim aklımıza süper kahramanlar geliyor ama aslında bu engin okyanusun içinde süper güçleri olmasa da bir o kadar eğlenceli ve çekici olan karakterler ve bu karakterlerin başrolünde olduğu tonlarca çizgi roman var. Hele bunların arasında bir tanesi var ki, özellikle macera severler için çooook şey ifade ediyor. Evet evet, *Sam & Max*'ten bahsediyorum.

Steve Purcell'in gençlik yıllarında yarattığı ve 1987'de çizgi roman olarak yayınlamaya başladığı *Sam & Max* bizleri sıradışı bir dedektiflik ekibiyle tanıştırmıştı: İnsanların 1.80 boyundaki bir köpekle konuşurken daha rahat hissetmeleri için devamlı olarak takım elbise giyen Sam ve hiperaktif, yaramaz, küfürbaz, ufak tavşan Max. Bu absürt ikilinin maceraları o kadar eğlenceliydi ve o kadar sevilmişti ki Purcell 1988'de LucasArts'ta işe başladığında macera oyunları tarihinin en sevilen oyunlarından birinin de tohumları atılmış oldu.

Sam & Max Hit the Road 1993 yılında piyasaya çıktı. Oyunun en büyük özelliği çizgi romanın espri anlayışını çok net biçimde yansıtması ve oynayanları kahkahadan yere yuvarlayabilmesiydi (çok ciddiyim). Mesela şöyle bir diyaloğu bulabileceğiniz oyun sayısı sınırlıdır:

Sam – Tanrım! Kıçı başı açık bunların!
Max – E senin de açık.
Sam – Evet ama ben hem sevimliyim, hem de giderim var.





Bu oyunun hemen ardından bir devam oyunu üzerinde çalışılmaya başlasa da proje iptal oldu ve bizler de büyük bir sabırla yeni bir Sam & Max oyunu için beklemeye başladık.

2005 yılında LucasArts lisansının süresi dolduğunda Purcell Telltale Games ile anlaştı ve başrolünde Sam & Max'in bulunduğu, bölüm tabanlı macera oyunları ardı ardına çıkmaya başladı. Altı bölümden oluşan ilk sezon *Sam & Max Save the World* Telltale'in bu işi büyük bir başarıyla kotardığının kanıtı oldu. 2007'de ikinci sezon olan *Sam & Max Beyond Time and Space* ile baştan aşağı klasik Max esprileriyle dolu nefis bir oyun oynadık, 2010'da ise beş bölümlük son sezon *Sam & Max The Devil's Playhouse* yayınlandı.

Sam & Max çizgi romanının aşırı absürt komiklikleri sanırım başka hiçbir oyun türünde bu kadar güzel yansıtılamazdı. İşin içine bir de dedektiflik ve araştırma girince zaten macera türü en iyi seçimlerden biri oluyor. Bu yüzden Sam & Max'in çizgi roman uyarlamaları listesinde bugüne kadar yapılmış en özgün ve en başarılı örneklerden biri olduğunu rahatça söyleyebilirim.

Eser - Max, sen ne düşünüyorsun bu konu hakkında?
Max – Wheeeeeeeeeeeeeeeeee! **-Eser**

Şişman değil, sadece iri kemikli olan Obelix'in en büyük düşmanı Romalılar ve yaban domuzları.



ASTERIX

Romalılara kök söktürüyoruz

Bizler tabii daha çok Asterix'in çizgi filmleriyle büyüdük, akıllandık, kocaman adam olduk ama kendisi aslında René Goscinny tarafından yazılıp, Albert Uderzo tarafından çizilen ve 1959 ile 2010 yılları arasında 34 kitabı yayınlanmış nefis bir Fransız çizgi romanıdır. Genellikle 44 sayfadan oluşan her bir kitapta Galyalı Asterix ve baş dostu tombik Obelix'in Romalılara karşı mücadelesi eğlenceli bir dille anlatılır. Hani arada bir duyarsınız ya iri yapılı tiplere "küçükken kazana mı düştün" denir, hah işte o kazan Obelix'in küçükken içine düştüğü ve sonucunda kocamanlaştığı kazan :) Hayatımızda böyle de ilginç bir yeri var Asterix'in.

Asterix'in bilgisayarla tanıştığı yıl 1983 olarak görünse de Atari 2600 için çıkan Asterix ismindeki bu oyun aslında *Taz* adlı diğer bir platform oyununun tıpatıp kopyasıydı, içine yalnızca Tazmanya Canavarı yerine Asterix konularak piyasaya sürülmüştü. O yüzden 1986'daki *Asterix and the Magic Cauldron*'ın ilk gerçek Asterix oyunu olduğunu söyleyebiliriz. C64'te severek oynadığım bu oyun aksiyon türündeydi ve karşımıza çıkan yaban domuzları veya Romalılarla yumruk ve tekmelerimizi kullanarak kavga ediyorduk resmen :) 1995'ten itibaren Infogrames öncülüğünde PC ve PlayStation için çıkan çeşitli Asterix oyunları aksiyon yolunda ilerlemeyi sürdürdü. *Asterix Mega Madness* bize Obelix, Asterix, Mrs Geriatrix ve Cacofonix olarak oynama imkanı vermiş ve eleştirmenlerden 'aşırı eğlenceli' yorumuyla birlikte yüksek notlar almıştı. 2005'ten sonra ise Asterix ismi ile çoğunlukla PSP ve Nintendo DS oyunlarında karşılaşmaya başladık (sonuncusu *Asterix: These Romans are Crazy!* olmak üzere) ve şu aralar yapım aşamasında olan bir oyun da yok. Kısacası bu güzide çizgiroman yavaş yavaş unutulmaya başlamış görünüyor, umarım 2014'te vizyona girmesi planlanan Asterix The Land of Gods animasyonunun ardından bu sevimli tipleri bir kez daha monitörlerimizde görmeye başlayabiliriz. **-Eser**



FANTASTIC FOUR

Seç beğen al, dört farklı lezzette



Stan Lee'nin yaratıcılığı tartışma konusu yapılamaz. Fantastic Four, yine Lee'nin 1960'larda yarattığı bir süper kahraman ekibi. Daha net olmak gerekirse, 1961 yılında çıkan ilk sayısıyla yarattığı ilk ekip halinde çalışan kahramanlardı.

Üyeleri dış uzayda yaptıkları bir deney sonucunda kozmik ışına maruz kalarak süper güç elde eden bu grupta Richard Reed (*Mr. Fantastic*) elastik bir vücuda, Susan "*Sue*" Storm (nihayetinde Reed'in eşi olacak kişi) görünmezlik ve güç alanı yaratma becerilerine, Johnny Storm (*Human Torch* ve Sue'nun kardeşi) istediği an vücudunu kaplayan alevlere ve uçma yeteneğine, Ben Grimm (*Thing*) kalıcı halde değişmiş kayaya benzer *(bence daha çok acı badem kurabiyesine benziyor –Serp.)* zarar verilemez bir vücuda sahip.

Yine onlar gibi bilim insanı olan ama kaderin yolunu farklı çizdiği Dr. Doom, ekibin başk kötü rolünü üstlenirken Fantastic Four'u diğer kahramanlardan ayıran özelliklerden birisi, düşmanlarının dışında kendi aralarında da problemli ama duygulara sahip bir ekip olmaları. Yayınlanmaya başladıkları andan itibaren birbirilerine kızan, kimi zaman kin tutabilen, ama sonunda tatlıya da bağlanan ilişkileri ile "normal" bir ekip onlar.

Çizgi romanlar dışında sinemada iki kere şansını deneyip, alınan kötü sonuçlardan sonra Chris Evans, *Human Torch*'luktan *Captain America*'lığa terfi etmiştir. Bundan sonra yeniden çekimlerde rolün kime kalacağı bilinmese de, döneceklerine inancımız tam.

Fantastic Four'un oyun geçmişiyse Marvel evreni ile sınırlı çoğunlukla. *Marvel vs. Capcom, Marvel: Super Hero Squad* ve *Marvel: Ultimate Alliance* serilerinde oynayabildiğimiz ve Spider-Man'in birkaç oyununda görebildiğimiz karakterler dışında, kendilerine ait üç adet oyunları var. Bunlardan iki tanesi filmlere dair olduğundan, ne yazık ki başarılı değiller. 1997 yılında çıkmış ve filmlerden bağımsız oyun ise, tümüyle başka özellikleri yüzünden başarısızlık bayrağını çekmiş durumda. Ama ille de bir Fantastic Four oyunu oynamak isterseniz 2005 yılında PS2 ve Xbox için de yayınlanan Fantastic 4'a bir bakmanızı öneririz. Ekip ruhunu ve şuursuzca kırıp dökmenin eğlencesini alasıyla yaşatan bir oyundu o. **-Sarp**



THE WALKING DEAD

"Yürüyenler"le işimiz henüz bitmedi

The Walking Dead çoğumuzun hayatına çizgi romanıyla değil, AMC kanalında yayınlanan nefis ötesi dizisiyle girdi, inkâr etmeyelim. Dizinin ardından merak edip çizgi romana saldıranlarımız da oldu ve iki seride bazı olayların birbirinden ne kadar farklı geliştiğini büyük bir heyecanla gördük. Üçlemenin eksik olan kısmı ise bize hastası olduğumuz bu karakterlerin hayatını yaşama imkanını verecek olan oyunlardı, bunun için de çok fazla beklememize gerek kalmadı.

Robert Kirkman tarafından yaratılıp 2003 yılında Image Comics tarafından yayınlanmaya başlayan ve bugüne kadar 109 sayısı çıkan The Walking Dead zombi salgınıyla mahvolmuş bir dünyada hayatta kalmaya çalışan bir grup insanın hikâyesini anlatıyor (çoğu zombi öyküsünde olduğu gibi). Ama konunun işlenişi, hayatta kalan insan grupları arasındaki gaddarlık ve vahşete varan çekişmeler, beklenmedik anda ölen ana karakterler bu hikâyeyi diğerlerinden ayırmaya yetiyor.

The Walking Dead temasına ilk el atan firma Telltale Games oldu ve aynı isimle 5 bölümden oluşan ilk sezonu yayınladı. Oyun çizgi romanla aynı dünyada geçiyor olmasına rağmen, çizgi romanın baş kahramanlarının değil cinayetle suçlanan üniversite profesörü Lee ile Clementine ismindeki küçük kızın başını çektiği başka bir grubun hikâyesini anlatıyordu. Oyun 2012 yılına damgasını vurdu ve 'duygusal ağırlık' yansıtmaktaki başarısıyla büyük övgüler topladı. Oyunun ikinci sezonunun bu yıl sonunda çıkması planlanıyor.

Bu temayı kullanan diğer oyun ise Terminal Reality tarafından geliştirilen FPS/korku oyunu *TWD: Survival Instinct* oldu. Diziyi kendisine temel olarak alan bu oyun başrolüne Daryl ve Merle Dixon'ı yerleştirmişti ve bizlere herkesin bir şekilde hastası olduğu müthiş karakter Daryl rolünde dizinin öncesinde geçen olayları yaşama imkanı veriyordu. Daha doğrusu vermeye çalışıyor ve başarısız oluyordu. 100 üzerinden 35 not ortalamasına sahip bu oyunun Walking Dead için bir kara leke olduğunu söylesek hiç de yanlış olmaz. **-Eser**







X-MEN

Gamma ışını değil Allah vergisi

Stan Lee ve Jack Kirby tarafından 1963 yılında yaratılan X-Men serisi takım odaklı farklı bir kimya ile ortaya çıkmış ve süper kahraman öykülerinin yapısını değiştirip popülaritesini arttırmış en ünlü Marvel eserlerinden biri. Hele ki 90'ların Uncanny serisi karakter, hikâye, çizim v.b. konularda Marvel evreninin zirvesidir bana göre. Günümüze kadar X-Men evreni öyle çok dallanıp budaklandı ki bunu anlatmak için cilt cilt ansiklopedi anca yeterli olur. Bu yazıda bunlara fazla değinmeden X-Men çizgi roman evreni ve oyunları arasındaki bağdan biraz bahsedeceğim.

Başka hiçbir kahraman ve evrene bulaşmadan, kendi evreninde kavrulan tam 20 adet X-Men oyunu gelmiş 1989'dan bu yana. Başka kahramanlar, evrenler ve karakterlerin kendi kişisel oyunlarını hesaba kattığımızda X-Men adı geçen 40'a yakın oyun olduğunu görüyoruz. Marvel ve DC dahil bütün çizgi roman evrenlerinde en çok oyuna sahip cengaverler Xaiver'ın öğrencileri. Nintendo ve Sega'nın bütün konsolları, C64, PC, X-box ve Playstation da dahil olmak üzere hemen hemen bütün oyun platformlarında X-Men oyunu görmek mümkün. Bunlardan ilki 1989 yılında NES'e çıkan The Uncanny X-Men, sonuncusu ise 2011 yılında neredeyse her platforma çıkan X-Men: Destiny. Serinin ilk ünlü olan oyunu ise direkt X-Men ismiyle arcade makinelerine çıkan 1992 tarihli beat'em up'ı. Hatta aramızda bu oyunu 6 kollu bir arcade makinesinde 6 kişi oynayan şanslılar da olabilir! (Evet, ben onlardan biriyim, heh.)

Daha sonra, Playstation ve CD teknolojisi ile birlikte sadece X-Men evreninde geçen 3D dövüş oyunu *Mutant Academy* serisi ses getirmiş olsa da sadece evrenin sevenleri tarafından oynandı. Ayrıca bu serideki karakterler hayranların hiçbir zaman ısınamadığı 2000'lerin X-Men'i olduğu için seri 2 oyun sonra ortadan kayboldu.

2004-2005 yıllarında çıkan RYO öğeleriyle süslü aksiyon serisi *X-Men: Legends 1* ve *2*, en renkli ve en detaylı X-Men oyundur. Ama Ultimate evrenine bir türlü ısınamayan hayranlar, hikaye ve karakterlere de ısınamayarak oyuna burun kıvırmışlardır. Bir felaketten de bahsetmeden geçemeyeceğim, *X-Men: The Ravages of Apocalypse*. 1997 yılında Quake'i görüp gaza gelen yapımcıların aynı motor ile hazırladıkları X-Men temalı bu FPS oyunu, geçtim en kötü X-Men oyunu olmasını, belki de tarihin en kötü oyunlarından biridir. **-Pozan**

ÇİZGİLER KAPIŞINCA

Oyun dünyasının günün birinde "bütün çizgi romanları sömürdük bitti, hadi kapatıyoruz" diyeceğini hiç sanmıyoruz. Zira bu hikâyeleri oyunlaştırmanın onlarca yolu var ki bu yollardan biri de evrenleri kapıştırmak... -Volkan



MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Mortal Kombat ve DC Comics buluşması ilk kez Injustice'te değil, 2008'deki Mortal Kombat Vs. DC Universe ile olmuştu. Midway'in batmadan önceki günlerinde yayınlanan oyun, 2011'deki Mortal Kombat'ın da ilk tohumlarını ekmişti. Oyunda hem MK karakterlerini hem de DC tarafını oynamanız mümkündü. Kollector's Edition'da ise 16 sayfalık bir önsöz vardı ve asıl hikaye buradaydı.
Lex Luthor, Joker, Superman, Batman, Deathstroke, Wonder Woman, Catwoman gibi isimlerin karşısında Sub-Zero, Scorpion, Sonya, Kano, Jax gibi isimler vardı. Lakin hem hantal oynanışı hem de alışamadığımız üslubuyla çok fazla oynanmadı, konuşulmadı. Raiden'a karşı Joker ne kadar cazip olabilirdi ki?



X-MEN VS. STREET FIGHTER

Dövüş oyunlarının hâlâ büyük bir kitlesi varken Capcom güzel bir atakla Street Fighter ekibinin karşısına X-Men ekibini çıkardı. Gambit, Magneto, Rogue, Storm, Wolverine, Juggernaut, Cyclops gibi karakterlerin karşısına aduket ata ata gelen SF ekibini gören bizler önce arcade salonlardan daha sonra PSX başından kalkmadık. Jelibon renkli animasyonları hâlâ aklımızdadır. Oyundaki tag sistemi sonraki ortak oyunların da kökenini oluşturacaktır.

MARVEL VS CAPCOM 3

Efsane ikinci oyunun üzerine Capcom seriyi hem görsel hem de oynanış olarak o kadar güzel bir yere taşıdı ki hâlâ doyamadık. Marvel evreninin en güzel karakterlerini (Deadpool, Iron Man, Spider-Man, Thow, Wolverine, Magneto...) Capcom'un karakterleri karşısına çıkaran Capcom, çizgi roman sayfalarından fırlamış ara sahneler, esprili diyaloglar, Marvel'e uygun animasyonlarla tam bir çizgi roman dövüş oyunu ortaya koydu ve daha sonra DLC'lerle kadroyu zenginleştirdi.



SPIDER-MAN

- Büyük yetenekler büyük so...
- Yeter!

May Hala ve Ben Amca dediğim anda burnunuza kurabiye kokusu geliyor, kulaklarınızda birtakım çok doğru nasihatlar işitiyorsanız, siz de *bizdensiniz*! İlk kez 1962'de ortaya çıkan Örümcek Adam tabii ki Stan Lee tarafından, Steve Ditko yardımıyla yaratıldı (bkz. Doctor Strange). Peter Parker'ın diğer süper kahramanlardan en büyük farkı, onlara nazaran daha bizden olmasıydı. Parası yoktu, duygusaldı, halkın arasındaydı, devasa süper güçleri yoktu, kendi çapındaydı. Radyoaktif bir örümcek tarafından sokulmasından sonra Peter Parker – Spidey arası geçişlerini, bunu hem çevresine hem de düşmanlarına yansıtmasını yıllarca hem çizgi-romanlardan hem de soluk renkli çizgi-filmlerinden heyecanla izledik.

Tabii ki çoğumuz da oyunlar sayesinde bizzat Örümcek oldu. Gökdelenlere kolayca tırmanabilmesi, geniş caddelerde salına salına ilerlemesi, yükseklerden atlasa da kedi gibi ayaklarının üzerine düşmesi pek çok oyunda kullanıldı. Kendine has 30 oyun dışında, diğer Marvel karakterlerinin de bulunduğu tonla oyunda gözüktü. Çizgi-romanları çok daha eskiye dayansa da oyun geçmişi Atari 2600'e denk gelir örümceğimiz.

30 yıl önce ilk oyunuyla tüm Atari2600 sahiplerinin parmaklarını nasır tutturmuştu. Sürekli en tepeye ulaşmaya çalıştığımız gökdelenlerde ağımızı hem bir alana tutturmaya çalışıyor hem bombalardan kaçıyor, hem düşmanlara değmemeye çalışıyorduk. Akabinde zaten Amiga, Amstrad, C64 oyunları da geldi ve 1990 yılında Spider-Man *Amazing* dünyasına geçmekten çekinmedi . Göbek deliğinizde biriken kırmızı, mavi renkli pamuğu andıran çizimiyle orta şeker bir platform oyunu sunmuştu ilk *The Amazing Spider-Man*. Gameboy çıkarmasını yaptıktan sonra ise 1992'de arcade'lerin patlamasıyla salonlara girdi. 1995'de artık aramızda olmayan Acclaim'in Animated serisi ile pek beğenilmeyen oyunlar çıksa da Marvel Super Heroes dövüş oyunu ile itibarını bir daha sarsılmaz şekilde geri kazandı. Yapımcılar anladı ki Spidey tırmınmanın ötesinde yapıldı mı da çok güzel dövüşebiliyor, Marvel yatsın kalksın Capcom'a bu açıdan teşekkür etsin.

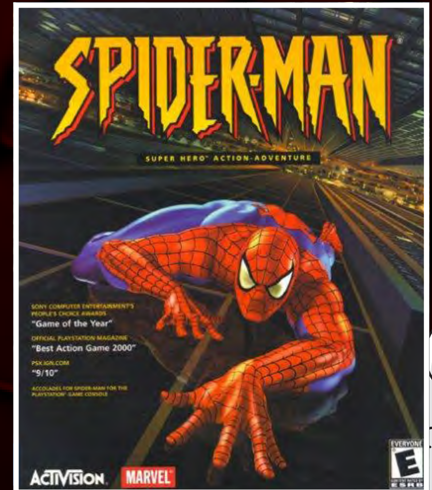
ALTIN ÇAĞI

2000'lere kadar beş dövüş oyunu ile gelen Marvel, 2000'lerin başında maddi sıkıntılar çekerken, PSX, N64 ve Dreamcast'i de alarak *Unlimited* serisine yoğunlaştı ve çok iyi bir oyun ile geri döndü. Özellikle PSX versiyonu hâlâ en iyi Spider-Man oyunlarından biri olarak anılır. Sonra filmleri geldi, onların oyunları geldi, Marvel'in karma kadro kullandığı oyunlarda yan roller kaptı. *Friend or Foe*, *Web of Shadows* ile orta ayarda oyunlara geri dönen Peter Parker, *Shattered Dimensions* ile aldığı riski başarı olarak geri kazanmayı bildi. Ultimate evrenine de değinen oyun, Beenox ile devam edip *Edge of Time* ile çağı yakaladı. Peki Spider-Man en iyi nerde dövüşüyor derseniz, *Marvel Vs. Capcom 3* derim valla.

Marvel'in DC Comics'e karşı sık sık kullandığı Spider-Man çok başarılı çizgi roman, çizgi film; orta kalitede oyunlarının yanına maalesef harika filmler çıkaramadı. Sam Raimi'nin 2002'deki filmi halen en iyi Örümcek-Adam filmi gibi duruyor. Burada size bir ek bilgi vermek gerekirse, Sam Raimi'den önce James Cameron filmin başına geçecekti ama olmadı. Daha sonradan sızan senaryosuna baktığımızda bunun isabetli bir karar olduğunu gördük çünkü eğer o son haliydiyse senaryo cidden dökülüyormuş. Raimi'nin üçlemesi de sona erince, geçen yıl The Amazing Spider-Man serisi ile Spidey'e format atıldı. İyi oldu. Bunun ekmeğini en çok oyunların ve oyuncuların yiyeceğine de eminiz. Şeltoksa devam yani!

-Volkan





THE AVENGERS

Hulk, SMASH!



Stan Lee ve Jack Kirby'nin "kanka harika bir fikir buldum, süper kahramanları bir araya getirelim, daha güçlü düşmanlar yaratalım, dünyayı kurtarmaya doymasınlar" demelerinin ardından X-Men ile birlikte aynı vakitlerde giriştikleri bir diğer proje *The Avengers* idi. Thor'u kandırıp dünyaya gelen Loki'nin saçtığı terör yüzünden eldeki birkaç süper kahramandan yaratılan bir takımın hikâyesi anlatılıyordu. The Avengers ilk yaratıldığından beri o kadar çok dağılıp toplandı ve eleman değiştirdi ki takip etmek pek mümkün değil. Ama The Avengers'ın bu kadar büyük ve çetrefilli dünyasına rağmen video oyunları ile arasının pek iyi olduğu söylenemez. Bunca kahraman günümüze kadar toplamda sadece iki oyun çıkarabilmiş durumda. Ama Avengers üyelerinin yer aldığı oyunların sayısı tabii ki oldukça fazla. Sonuçta Marvel evrenindeki neredeyse her kahramanın "bir arkadaşa bakıp çıkacağım" diyerek şöyle bir uğradığı birkaç defa dünyayı kurtardığı bir takım The Avengers.

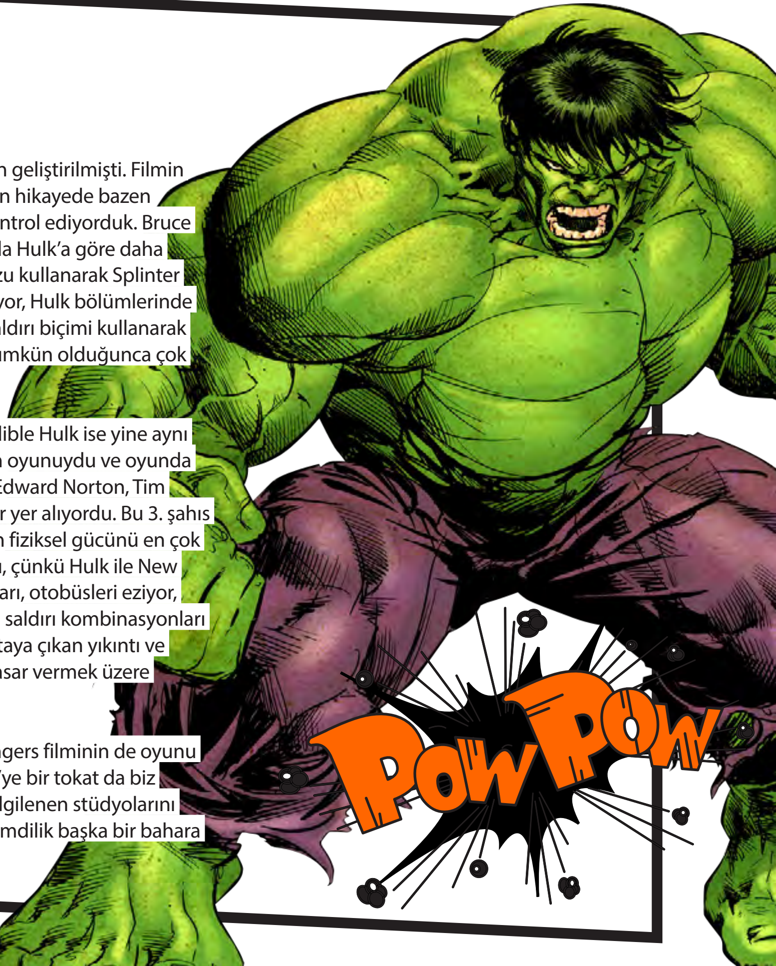
1991 tarihli *Captain America and The Avengers* dönemin konsollarına çıkmış bir beat'em up oyunu. Dinozorlar bunu da arcade salonlarından hatırlayacaktır. Şanslı olanlar ise orijinal 4 kollu cihazında bu oyunu oynamışlardır (yani yine ben, öhöm). Tek başına pek bir halt yiyemeyen Captain America'nın New York süper kahraman kıraathanesinden adam çağırması sonucu toplanan ekip içerisinden Captain, Iron Man, Hawkeye ve Vision'ı seçebiliyorduk. Ekibin toplandığını duyan baş kötü Red Skull, New York kötü adamlar kıraathanesinden Juggernaut, Mandarin gibi kötüleri ve birkaç sentineli çağırıp kahramanlarımıza karşı doldurup üzerlerine salıyordu. Güzel bir oyundu ama Avengers evreninin özüne sadık değildi. Genel olarak oyundaki karakterlerin evrenlerinin bir karması niteliğindeydi ve Thor, Loki gibi asıl karakterler yer almıyordu.

Bir diğer oyunumuz 1995 tarihli dövüş oyunu *Avengers in Galactic Storm*. Efsane firmalardan Data East tarafından piyasaya sürülen oyun Avengers ekibinin karşısına Kree'yi getiriyordu. Arcade makineleri dışında başka bir platformda yayınlanmayan dövüş oyunu hakkında daha fazla bir şey söylemeye gerek yok, kötüydü. Önümüzde Avengers ekibine özel bir oyun gözükmüyor ama en yakın tarihli olarak kendilerine Lego Marvel Super Heroes içerisinde ulaşmak mümkün. **-Pozan**



HULK

Onların ordusu varsa bizim Hulk'ımız var!



Avengers karakterleri arasında en sevilenin hangisi olduğuna dair bir anket yapılsa büyük bir ihtimalle Hulk kazanır desem bir tartışmanın fitini ateşlemiş olabilirim, ama gerçekten de bu dev yeşil adamın cazibesini inkar etmemek lazım. İlk olarak 1962 yılında yayınlanan The Incredible Hulk çizgi romanıyla kitlelere tanıtılan, Stan Lee ve Jack Kirby'nin yaratmış olduğu bu yeşil dev, çizgi romanın 6. sayıda patlamasıyla az daha tarihe karışacaktı. Ama önce Fantastik Dörtlü'ye konuk olarak, sonra da The Avengers çizgi romanına geçip Avengers takımına katılarak hayatta kalmayı başardı.

Hulk aslında Dr. Bruce Banner'ın icat ettiği gama bombasının patlama testinde zararlı ışınlara maruz kalmasıyla ortaya çıkan bir alt egodur. Banner ne zaman çok sinirlense ya da tehlike altında olsa istemdışı olarak Hulk'a dönüşür ve ortalığı yıkar geçer. Dolayısıyla oyunlarda da böyle kontrolsüz bir gücü yönettiğimizi hissetmek, o stresi yaşamayı istemek hakkımız değil mi?

C64 ve SNES zamanında bir iki oyun çıkmış olsa da, bu isteğe karşılık verebilen ilk oyunla 2003 yılında tanıştık. O sene vizyona giren Hulk filminin oyunu Prototype'ın da yaratıcısı Radical Entertainment tarafından geliştirilmişti. Filmin sekiz yıl sonrasında geçen hikayede bazen Bruce'u, bazen Hulk'u kontrol ediyorduk. Bruce ile oynadığımız kısımlarda Hulk'a göre daha kabul edilebilir boyumuzu kullanarak Splinter Cell tarzında gizlice ilerliyor, Hulk bölümlerinde ise 40'tan fazla değişik saldırı biçimi kullanarak düşmanlara ve etrafa mümkün olduğunca çok zarar veriyorduk.

2008 yılındaki The Incredible Hulk ise yine aynı sene vizyona giren filmin oyunuydu ve oyunda aynı filmde olduğu gibi Edward Norton, Tim Roth, Liv Tyler gibi isimler yer alıyordu. Bu 3. şahıs açık dünya oyunu Hulk'ın fiziksel gücünü en çok ön plana çıkaran oyundu, çünkü Hulk ile New York'ta dolaşırken arabaları, otobüsleri eziyor, hatta koca binaları çeşitli saldırı kombinasyonları kullanarak yıkabiliyor, ortaya çıkan yıkıntı ve molozları daha da çok hasar vermek üzere kullanabiliyorduk.

Gönül isterdi ki son Avengers filminin de oyunu çıksın, Hulk rolünde Loki'ye bir tokat da biz atalım ama THQ oyunla ilgilenen stüdyolarını kapattığı için bu hayali şimdilik başka bir bahara saklıyoruz. **-Eser**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Rönesans'ın kaplumbağası bile başka oluyor



Dört antromorfik (insan özellikleri taşıyan) kaplumbağa, ninjitsu ustası bir başka antromorfik fare tarafından eğitilse ve kendilerine Rönesans döneminin ünlü sanatçılarının ismi verilse ne olurdu biliyor musunuz? Ortaya tüm zamanların en eğlenceli ve en kült çizgi romanlarından biri çıkardı. Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT) ya da Ninja Kaplumbağalar hastalığı özellikle 80'ler ve 90'larda zirve yapmış olsa da başarısını türlü türlü mecralarda halen devam ettiriyor. Bizi ekran başına çivileyen çizgi filmleri ile tanıdığımız bu karakterler günümüzün en önemli pop kültür ikonları arasında gösteriliyor.

İşin içinde ninjitsu yapmayı bilen dört kaplumbağa olunca bu seriye dayanan oyunların çoğunluğunun aksiyon türünde olmaları hiç şaşırtıcı gelmiyor bize. Ancak 1989 tarihli ilk TMNT oyunu (ki zamanın tüm önemli platformlarına uyarlanmış, C64, Amiga, NES, PC, ZX Spectrum, Atari, Amstrad oyuncuları ile buluşmuştu) platform türüne ağırlık vermiş, konusunu daha çok çizgi filmden almış olsa da çizim tarzı olarak orijinal çizgi romanı kullanmıştı. Oyunun kötü şöhretli DOS versiyonunda oyuncuların hile yapmadan aşmalarının mümkün olmadığı bir kısım vardı.

Arada onlarca vurdulu kırdılı, aksiyon türünde TMNT oyunu yayınlandıktan sonra 2007'de o yıl vizyona giren filmle aynı ismi taşıyan oyun Ubisoft tarafından piyasaya sürüldü. Prince of Persia tarzı akrobatik dövüşler içeren bu oyun 'kesinlikle çocuklar için' damgası yese de milyonun üzerinde satmayı başarmıştı.

Activision'ın bu yaz indirilebilir platformlar üzerinden yayınlayacağı *TMNT: Out of the Shadows*'un ile ilgili yayınlanan videolar kaplumbişlerin dövüş yeteneklerine odaklanmasıyla TMNT severlerin ağızlarını sulandırmaya yetti. Her bir kaplumbağanın ustası olduğu silahlar iyi bir şekilde yansıtılırsa çizgi romanın ruhunu en iyi yansıtan oyunlardan birisi olmaya aday görünüyor. Bir de bir ihtimal 2014'te vizyona girecek yeni TMNT filminin de oyununun yapılması bekleniyor, hakkında henüz başka bilgi bulunmayan bu oyunu da bekleyip göreceğiz artık. **-Eser**



THE PUNISHER

İntikamı sıcak yemeyi seven kahraman

Bisküvi denince akla nasıl hemen Eti geliyorsa intikam ve anti-kahraman denince de öncelikle Frank Castle a.k.a. The Punisher'ı hatırlarız. Zaten pek aklı başında olmayan Frank, ailesinin mafya tarafından öldürülmesinin ardından iyice psikopata bağlayarak suçla savaşan tek başına bir ordu modunda terör estirmeye başlar. Kanun dışı yöntemlerle kanunu sağlamaya çalışmak onun için sıradan bir hale geldikçe aslında aynı amaca hizmet eden birçok kahramanı karşısında bulur. Marvel evreninin süper güçlere sahip olmayan en nevi şahsına münhasır manyağıdır kendisi. Kurukafa logosu kendisi ile özdeşleşmiştir. Silah ve bomba uzmanı, dövüş sanatları ustası bir eski asker olan Punisher'ın en büyük düşmanları Kingpin ve Jigsaw'dır. E tabi bunca silah, dövüş, psikopatlık, düşman derken video oyunu olması kaçınılmaz bir evreni vardır Punisher'ın.

Kendi oyunları dışında birkaç Marvel oyununda daha görüldü Punisher. Hatta *Marvel Super Hero Squad Online* ve yeni gelecek olan RYO *Marvel Heroes*'da oynanabilir karakterlerden biridir. Kendi oyunlarına gelecek olursak; ilk olarak 1990'da NES ve Game Boy için çıkan The Punisher'ı görüyoruz. Çok bilinmeyen bu oyun arcade salonlarında boy gösteren Rambo 3 tarzı bir oynanışa sahip ve evrenine sadık kötü adamları hakladığımız bir shooter. Ardından 1993 yılında Capcom'un yarattığı ve hepimizin bildiği o efsane oyun geliyor. Aynı isimdeki oyun özellikle arcade salonlarında o kadar çok tutuyor ki hâlâ salonların vazgeçilmezi. Nick Fury ile beraber 2'li takım olarak Punisher'ın bütün büyük düşmanlarını hakladığımız bu beat'em up, evlere bir tek Sega Genesis (Mega Drive) ile adımını atmıştı. Müzikleri, grafikleri, oynanışı aslında her şeyi ile efsane olan bu oyun gelmiş geçmiş en iyi arcade salonu oyunlarından biridir.

2005'te PS2'ye konuk olan dehşet saçtığımız bir 3rd person shooter olan yine aynı isimli oyun yer yer gizlilik öğelerine de yer veriyordu. Jigsaw ve Bullseye yine baş düşmanlarımız arasındaydı ve hikaye oldukça iyiydi. Marvel evreninden başka kahramanların isimlerine de denk geliyor, dolaylı yoldan yardımlar alıyorduk. THQ'nun dağıtımını üstlendiği iyi oyunlardan biriydi. Son olarak ise 2009 yılında PS3'e konuk olan The Punisher: No Mercy bir FPS oyunu idi ki bahsetmeye değmeyecek kadar gereksizdi. **-Pozan**



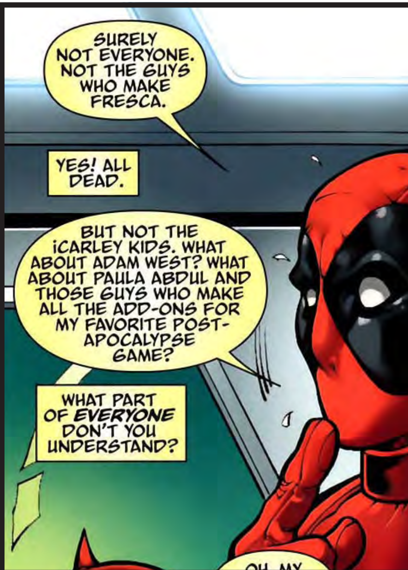
DEADPOOL

Sağa sola laf atan çılgın katil

İlk olarak 1991 yılında Marvel evreninde kendisine yer bulan ve X-Men'in başına çorap örmesi için hazırlanan bir karakter Deadpool. Ama merak ediyorum, acaba yazar ve çizerleri tarafından da bu kadar popüler olacağı düşünülmüş müydü? Akli dengesi hafif kayık, satirik tavırlara ve kara mizaha yatkın bu karakter, özünde çok iyi dövüş becerilerine sahip ve arada sırada teleport olabilen bir katilden fazlası. Rumuzu "*Merc with a Mouth*" olan ve Wolverine gibi hızlı iyileşme becerisine sahip olan Deadpool'un problemi, iyileşmeyi sağlayan hücre yenilenmesini her şekilde yaşıyor olması. Yani sağlıklı hücreler gibi hastalıklı (kanser) hücreleri de kopyalanıp duruyor. Aslında bu ikilemi, Wolverine'in ve X-23'ün de dahil olduğu Weapon X projesine borçlu, çünkü var olan kanserini yok edeceklerine dair verdikleri söz süreci başlatan asıl şey.

Bunun sonucunda işte, Deadpool yüzünü göremeyeceğimiz kadar çirkin oluyor ve o maskeli haliyle karşılaşıyoruz genelde. Aynı kopyalama süreci, Deadpool'un beyin hücreleri için de geçerli. Bu da o eşsiz kişiliğinin yapıtaşları arasında. Gerçi alternatif evren serilerinin birisinde bu özelliğini kaybetse bile kişiliği aynı kaldığından, emin olamıyoruz.

Deadpool, böyle el üstünde tutulmasına karşın aslen kötü adamlardan, aldanmayın. Stajyerleri ile ekip kuruyor, sonrasında paralı olarak çalışanlar tutuyor, bunların hepsini de Marvel evreninde X-Men başta olmak üzere karakterlere bulaşmak ve can sıkmak için yapıyor. Ama biz Deadpool'u seviyoruz. Çünkü pek az çizgi roman karakterinin yaptığı bir şeyi yapıyor: Mütemadiyen dördüncü duvarı yıkıveriyor.





SAYFALARA SIĞMAYAN KARAKTER

Dördüncü duvar kavramı, yaratılmış bir karakterin bulunduğu konumu algılaması ve bunu dile getirmesi anlamına geliyor. Televizyon dizilerini düşünün, oyuncuların bulunduğu odanın bir arka, iki de yan olmak üzere 3 duvarı vardır. Aslında var olması gereken dördüncü duvar, biz izleyicilerin baktığı yerdir. Ama dördüncü duvarı yıkmak demek, oyuncunun ya da karakterin bulunduğu ortamdan izleyici/okuyucu ile iletişime girmesi, bulunduğu dünyanın farkında olması anlamına geliyor.

2011 yılında Jeo Kelly'nin yazdığı dördüncü çizgi romanda, Hulk'ın 1960'lardaki televizyon şovunun melodisini mırıldandığında, Deadpool'un bizimle sıradan bir karakterden daha fazla bağ kurduğunu anlamıştık. Sadece bununla da kalmadı tabii. O günden bugüne Deadpool popüler kültüre birçok atıfta bulundu. Gemisini kullanan pilotu Star Wars'un yeni üçlemesini sevdiği için vurdu, iCarly dizisinin ekibini ya da American Idol jüri üyesi Paula Abdul'ü öldürmediği için mutlu oldu, Heroes dizisindeki katana üreticisinin reklamını yaptı, 1960'ların Batman'i Adam West'e sevgilerini yolladı, hatta kendi düşüncelerini okuyucuya döken sarı kutulara minnetini bile dile getirdi. Üstelik bunlar, alışkanlıklarının ufak bir kısmı sadece. Anlayacağınız, Deadpool sayfada duran bir karakterden biraz daha fazlası. **-Sarp**

HIGH MOON STUDIOS SUNAR: DEADPOOL

Bu nefis kutuyu, High Moon Studios tarafından yapılıp Activision tarafından dağıtılacak olan Deadpool oyununa ayırmak istiyorum. Üçünci kişi bakış açısından oynanacak bu aksiyon oyununda Deadpool'un espritüel kişiliğine doyacağız gibi görünüyor. Deadpool hem oyuncuyla, hem de kendi çizgi roman kutularıyla içli dışlı olacak ve oyuncuya kimi zaman öneriler verebilecek. Çeşitli komboları ve hareketleri bize bildirirken, vahşetten de geri durmayacak. "No guts, no glory!" bağırışını gördük çünkü, aman!

Oyunun hikayesi, Deadpool'un artık absürdleşmiş bir televizyon kalanını yıkmak için görev kabul etmesi ile başlayacak. Ünlülerin akla zarar işlere giriştiği yarışmalara ev sahipliği yapan bu kanalın yine X-Men'de bolca boy gösteren Mister Sinister ile nasıl bağlantısı olacak, bilmiyoruz. Ama bildiğimiz diğer bir şey Mister Sinister gibi Domino, Wolverine, Psylocke'ın da oyunda olduğu.

Deadpool, hem çizgi roman hem de video oyunu dünyasında Marvel'ın en leziz karakterlerinden birisi aslında. Hali tavrı olsun, kattığı renk olsun, kolay kolay aramızdan ayrılmasını istemediklerimizin başında geliyor. Hele bir de kendine özel oyunu başarılı olursa, emin olun tadından yenmeyecektir.

HER YERDE BİR DEADPOOL VAR

Kafayı çizgi romanlardan kaldırdığımızda, animasyon filmi Hulk vs. Wolverine ve ve X-Men Origins: Wolverine dışında Deadpool'un konuşkan halini beyaz perdede görmedik. Ama video oyunlarına geldiğimizde, öyle çekingen durduğunu da sanmayın.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse'de ekipte yerini alan karakterimiz yakın dövüş becerileri, kılıçları ve tabancaları ile etrafın tozunu attırıyor. Tabii siz oyunu bir kere bitirdikten sonra.

X-Men Origins: Wolverine filminin oyun adaptasyonunda da yine kendisini görüyoruz, sıkı bir düşman olarak. Ayrıca filmin sonunda değişmiş ve Weapon XI olmuş hali de oyunun sonunda bizi karşılıyor.

Marvel: Ultimate Alliance'da çizgi roman görevine başlarken kendisinden şöyle bahsediyor: "Babam Odin'in beni Asgard'dan sürgün ettiği gün bir vampir tarafından ısırılmıştım ve gözüme radyoaktif atık kaçmıştı. Daha kötüsü olamazmış gibi, tam gama radyasyonu ile vurulurken havayı kontrol eden mutant gücüm devreye girdi... Yok yok, şaka yaptım."

Marvel: Ultimate Alliance 2'de ise S.H.I.E.L.D. çalışanlarının katılmaya geldiği kiraz çiçeği festivalini berbat etmesi yüzünden azarlamakla kalmıyor, ardından ekrana dönüp biz oyunculardan hesap soruyor gözlerimizle onu eleştirdiğimizi düşünerek. Bu boss savaşının dışında kendisi oynanabilir karakter, üstelik maskesiz hali da alternatif kostüm olarak bulunmakta.

Eğer Little Big Planet hayranıysanız, ikinci oyuna alabileceğiniz "Marvel Costume Pack 6", içeriğinde Deadpool'u barındırıyor. Tabii tavırlarıyla bu kadar etkili bir karakteri bez bebek olarak görmek, paha biçilemez. Eğer ilgilenirseniz, PSN'de 13.79TL'ye satışta.

Sizi etkileyecek bir başka yer, Spider-Man: Shattered Dimensions'da Ultimate evreninde düşman olarak çıkması. Açık denizdeki bir petrol kuyusunda kendi televizyon programını yapan Deadpool, burada Spider-Man ile uzun soluklu bir çekişmenin içine giriyor. Zaten kolayca yenileceğini kim düşünmüştü ki?

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds dövüş oyununda da oynanabilir karakter olarak görüyoruz onu. Normal bir dövüşçünün aksine yine dördüncü duvarı kırıyor ve can barını alıp rakibinin kafasına vuruyor. E daha ne?

Bunların dışında Deadpool; Marvel Heroes, Lego Marvel Super Heroes, Marvel Super Hero Squad Online gibi oyunlarda da oynanabilir karakter olarak bulunuyor.



SCOTT PILGRIM

Ex aşkım bana neler ettin, bu ömrü bana zehir ettin

Bryan Lee O'Malley tarafından hem yazılan hem çizilen bir seri olan Scott Pilgrim, 2004 – 2010 yılları arasında yayınlanmış 6 kitaptan oluşan bir çizgi roman serisi. Gençlik, müzik, kız arkadaş ve kung-fu üzerine yazılmış, siyah beyaz çizilmesinin yanında rengarenk ve absürd mizah anlayışı ile bezenmiş eğlence dolu bir hikaye. Kanadalı bir genç olan Scott hayatının aşkına rastlıyor fakat ona kavuşması için kızın 7 adet eski sevgilisini bir bir yok etmesi gerek. Her birinin ne kadar belalı tipler, Scott'ın ise ilk başlarda nasıl bir pısırık olduğunu söylememize sanırım gerek yok. Karakterlerin nerd ekseninde tipler olması, old-school havası, her bir eski erkek arkadaşın gittikçe güçlenmesi, Scott'ın da altta kalmaması ve kendini geliştirmesi ve retro göndermeleri ile kendi içerisinde video oyunlarına fazlasıyla referans veren bir çizgi roman aslında Scott Pilgrim. Yani bir oyununun çıkması ve bu oyunun retro tarzda olması daha en başından kaçınılmaz bir durum aslında.

2010 Ağustos ayında sadece PSN ve Xbox Live'a çıkan *Scott Pilgrim vs. the World*, Ubisoft tarafından geliştirilen bir beat'em up oyunu. Fark ettiğiniz üzere genelde çizgi roman oyunları "ilerlemeli" diye tabir ettiğimiz türde oyunlar. Daha farklı olanlar ve yakın tarihte üretilip retrodan uzak durmak isteyenler ne yazık ki beat'em up oyunların tadını yakalayamıyor. Çizgi romanların havasından kaynaklanan bir durum sanırım bu, 2 boyut ve renkli bir dünya her zaman daha çok tutuyor. Hayranlar sevdikleri evrene fazla yabancılaşmak istemiyorlar aslında. Bu düşünceye film uyarlamaları konusunda hak vermesem de video oyunlarında böyle olması gerektiğini düşünüyorum. Bunda oyuna kendimizin müdahale ediyor olması ve o dünyadaymış hissini yaşamak istememiz gibi nedenler var.

Oyunun kendisine pek giremedik ama anlatacak çok şey yok aslında. Önümüze gelene bir tekme modunda ilerlediğimiz, seviye atladığımız ve 4 kişiye kadar arkadaşlarımızla aynı ekrandan oynayabildiğimiz tam bir retro çılgınlığı. Çizgi romana sadık kalan hikayesi bir tek karakter tasarımları ile kendi çizgisini yakalıyor. Scott Pilgrim candır arkadaşlar. Gerek çizgi romanı gerek oyunu gerekse filmi kaçırılmaması gereken sanat eserleridir. Bilginize. **-Pozan**



JUSTICE LEAGUE

Şu üssün içinde toplanın hele

Parça parça gördüğümüz DC çizgi roman karakterlerini bir araya getirir, gezegenin dışında bir istasyona yerleştirir, arada Lex Luthor ve diğer kötülerin taciz saldırılarına da mekânı açarsanız elinizde Justice League olur. Aslen JLA, yani Justice League of America olan bu takım 1960 yılında Batman, Superman, Wonder Woman, Aquaman, Flash, Green Lantern ve Martian Manhunter'dan oluşuyordu. Geçen yıllarda neredeyse bütün DC kahramanlarının da dahil olmasıyla genişleyen ekip 1987 yılında son sayısı ile çizgi roman serisine veda etti.

Tabii bu son, sadece başlangıç serisi için geçerliydi. Avrupa, Uluslararası, Görev Timi gibi birçok Justice League olmasına rağmen sonuçta yine özüne, JLA'ya döndü. Yayın süresince Dünya'da, yörüngede, Ay'ın üstünde, birçok yerde üs sahibi oldu Adalet Takımı ama popüler medyada yörüngedeki ay üssü tercih edilir. DC Universe Online'ın sinematik videosu ya da Injustice'teki senaryo videolarının başındaki yer gibi.

Justice League, özünde ideal bir yapıyı, yani Dünya'yı dış tehditlerden korumaya kendini adamış kahramanların ortak ve uyum içinde çalıştığı bir ekip olmaya çalışsa da, aslında tekil ve çok farklı DC karakterlerinin bir araya geldikleri bir takım olduğu için iç çekişmeler ve anlaşmazlıklar yüzünden sürekli bozulmuş, tekrar kurulmuş, üyelerini kaybetmiş, arada baharat niyetine geri kazanmış, kısaca yılan hikayesine dönmüştür biraz.

Çizgi roman serisinin dışında aynı isimle çizgi dizi olarak televizyonda, çeşitli DVD/BluRay animasyon filmlerle, DC'nin bir evren olarak bulunduğu video oyunlarında kimi zaman ismen, kimi zaman da cismen (*DC Universe Online* gibi) görebileceğiniz bir yapıdır. Bir de ufukta bir beyazperde filmi var gibi görünüyor, ama daha akla kara çok belli değil. 2013'te göreceğimiz *Man of Steel* ile adını uzaktan uzaktan duymaya başlayabiliriz belki, kim bilir... O zamana kadar, sağdan soldan kırıntılara mahkumuz gibi görünüyor. **-Sarp**



SUPERMAN

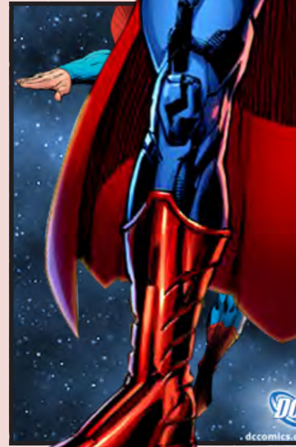
Clark, sen yokken PS3 oynadık, kaçırdın

Herhalde "benim niye püskevitim yok, anne bize niye almıyorsun" demeye en çok hakkı olan süper kahraman Superman'dir. Çoğumuzun ilk tanıdığı süper kahramanlardan biri, aklımıza 'camdan pelerinle atlasam uçabilir miyim acaba' düşüncelerini sokan, mazlumun yanında bir kahramandır o. Sakar gazeteci Clark Kent kimliği arkasına saklanan, gerçek kimliğini açıklayamadığı için Lois Lane'e olan aşkını içine atan, bizden biridir o. Ama gelin görün ki aynı zamanda hakkında en az bilgisayar oyunu yapılan süper kahraman da kendisidir. Hatta şöyle söyleyeyim, PC'de resmen oyunu yok bu adamın (1999'da çıkan, adını kimselerin duymadığı bir interaktif film oyunu olan *The Multipath Adventures of Superman: Menace of Metallo* hariç). O yemesin püskeviti de, kim yesin?

Superman'i başrole oturtan ilk oyun, 1979 tarihli Atari 2600 oyunu olan Superman'in ardından yeni bir Superman oyunu çıkması için 6 sene beklemek gerekmiş (aynı cümlede üç kez Superman demek için ise 30 saniye yeterli olmuş diyorlar). C64'teki *Superman The Game* Superman'in karşısına düşmanı Darkseid'i koymuş ve oyunculara iki karakterle de oynama imkanı vermiş. Sonraki yıllarda Sega Genesis, SNES, Game Boy, Nintendo 64 gibi platformlara kimi önüne çıkan pataklayarak ilerlemeli, kimi uçmalı çeşitli oyunlar yapmış. Nintendo 64 için çıkan Superman oyunu eleştirmenlerce 'bugüne kadar yapılmış en kötü oyun' olarak değerlendirilmiş ve 10 üzerinden 1 gibi şirin notlar almış. Anlayacağınız Superman'in üzerinde var bir uğursuzluk.

2006'da PS2, X360, NDS, PSP gibi konsollar için çıkan *Superman Returns* bu süper kahramanın elimizdeki en son oyunu. Her ne kadar oyunculara Superman'in tüm özel yeteneklerini kullanma imkanı verse de, eleştirmenlerin gazabından kurtulamayan bu oyun da çoktan unutulup gitti. Umudumuz bu yıl vizyona girecek Man of Steel'in gazıyla bu sevilen süper kahramanın da Arkham Asylum gibi harika bir oyuna kavuşması. Ama Clark Kent'in makus talihini düşününce bu da pek olası değil gibi. **-Eser**





ALIEN VS PREDATOR

Bir ısırırım, bir de yer ısırır

İlk olarak Alien ile tanıştık. Dark Horse Comics, 1979 tarihli film ve devam filmlerinin kurgu dünyasında geçen bu çizgi romanı piyasaya sürerek akıllıca bir hareket yapmıştı. Sonrasında ise 1987 tarihli filmle Predator'ı öğrendik ve Dark Horse Comics bu seriyi de kimseye bırakmadı. İkisi de birbirinden ölümcül yeteneklere sahip, iki muhteşem uzaylı ırkı. Daha o zamanlar bile "kim döver" soruları sorulmaya başlamıştı ve Dark Horse Comics bu sefer de bu fikri hayata geçirdi ve ortaya Alien vs Predator çizgiroman serisi çıktı.

İki ırk arasındaki savaşı konu alan bu çizgi roman serisi elbette ki yeterli dozda vahşet ve korku içeriyordu. Zaten Alien filmlerini izlediyseniz evrenin bu en tehlikeli katillerinin ne kadar sinsi, ne kadar ölümcül ve ne kadar vahşi olduklarını biliyorsunuz. Buna Predator'ın av yeteneklerini ekleyip, araya bir de insanları sıkıştırdığınızda ortaya tüyler ürpertici oyunlar çıkıyor elbette.

1999 tarihli *Aliens versus Predator* bize birinci şahıs gözünden her üç ırk olarak da oynama imkanı vermişti. Üç ırkın da hikayesi birbirinden bağımsızdı, son derece özgündü ve hem eğlenceli, hem de korkutucu bir oyun deneyimi sunuyordu. Özellikle de Colonial Marine ile oynarken içinde bulunduğumuz atmosfer tüyleri diken diken etmeye yetiyordu.

İlk oyunun başarısı ikinci oyunun habercisi olmuştu ve 2001 yılında *Aliens versus Predator 2* çıktı. Yine üç ırkı ayrı ayrı oynayabildiğimiz oyunun en büyük farkı hikayeleri birbirinden ayrı tutmamış olmasıydı, bu sefer ırkların hikayeleri birbiriyle kesişiyor, kendinizi olaylara daha çok kaptırmanızı sağlıyordu. Bu başarılı oyunun genişleme paketi *Primal Hunt* ise beklentileri karşılayamamış ve ortalama notlar almıştı.

Bu serinin 2010'da çıkan son oyununun altında yine ilk oyunun geliştiricisi Rebellion'un imzası vardı. Ancak bilgisayar teknolojisinin 10 yıl ileriye gittiği bu dönemde ilk oyunun çok gerisinde kalarak ağzımızda acı bir tat bıraktı *Aliens vs Predator* oyunu. Her ne kadar çok iyi satış değerlerine ulaşmış olsa da serinin isminin ekmeğini yemekten fazlasını yapamadı. **-Eser**



















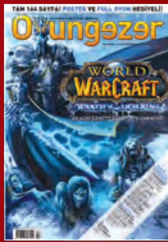


















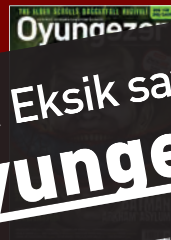
















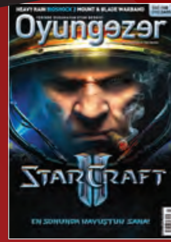


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

DEAD ISLAND RIPTIDE

Her şeyin bittiğini sandıkları anda, yeniden kâbusun içine düştüler (sf. 50)

bu ayın gezilesi oyunları

48 – Far Cry 3: Blood Dragon
Bu yaz, bir adam, unutulmaz bir macerayla, bilgisayarlarınızda olacak.

54 – Age of Empires II HD
Eski bir sevgilinin yeni makyajla karşınıza çıkması gibi... Onun eskiliğini pek gizleyemeyen.

59 – Slender: The Arrival
Slenderman efsanesini konu alan ilk ciddi oyun. Sadece korkmayı sevenlere.

60 – Don't Starve
Aman aç kalmayın aman! Yiyin ki löp löp et olsun!

66 – Army of Two: Devil's Cartel
Army of Two serisi, genel isteğin aksine, devam ediyor.

68 – Dragon's Dogma: Dark Arisen
Geçen sene çıkıp görmezden gelinen DD, yeni içerikleriyle şansını bir daha deniyor.

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **105. sayfaya** davet ediyoruz.



ÇÜNKÜ 80'LER DOSTUM! -SİNAN AKKOL

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

Ortalıkta dolaşıp "Ben 2010 doğumluyum abiii!" diyebilen birilerinin olmasını aklım almıyor! 2000 doğumlu olup da ana babasına atar yapabilen birileri bir tek bana mı tuhaf geliyor? Bence bu doğma müessesesi 2000'de bitmeliydi. Normal olan buydu bence.

Elbette her neslin kendine göre bir tadı vardır, ama bence en şahanesi 1980'lerdi. Benim için o mutlu dönemi en iyi tanımlayan şey ise Arnold'ın, Sylvester'ın, Van Damme'ın aksiyon filmleriydi. Bu yüzden milletle birlikte koşa koşa *Expendables*'a gittik, o dönemin tadını yaşatabilsin diye. Lakin tam olarak başaramadı bunu. Aksiyonu tamamdı ama havası 80'ler değildi...
...Diyorsanız aradığınız damar burada.

80'LER DAMARI

Ubisoft'ta kim, ne içti bilmiyorum ama *Far Cry 3* gibi bir oyunu her şeyiyle bir 80'ler aksiyon filmine çevirip oyun yapmaya ciddi ciddi karar verdiklerine inanamıyorum. Oyunu oynarken bile hâlâ buna inanamıyorum.

Şimdi, olay şöyle gelişiyor: *Far Cry 3*'ü alıyorsunuz, daha küçük bir adada geçen bir DLC planlıyorsunuz... Aralara NES (evet, 20 sene önceki) kalitesinde videolar serpiştiriyorsunuz. Ana karakteri seslendirmek için Michael Biehn'i tutuyorsunuz (evet, *Terminator* ve *Aliens*'daki). 2007'de kopmuş olan nükleer savaş sonrasında (?) yok olmanın sınırına gelmiş dünyada bir adam, bir kadın ve çok tedirgin birçok hayvan, hep birlikte insanlığın kurtuluşu için savaşacaksınız. Bu yaz... değil, hemen şimdi!

Ubisoft merkezinde çok ciddi bir şeyler içilmiş bu oyun/DLC'nin yapımı sırasında... "Bugünkü teknoloji 80'lerde olsaydı, nasıl bir oyun yapardık?" kafasını o kadar güzel tutturmuşlar ki... 80'lerle ilgili yüzümüzde bir gülümsemeyle hatırladığımız ne varsa oyuna koymuşlar: Stereotip bir kahraman, "Kızıllarla barış olmaz!" diye kafayı yemiş eski komutanı, daha oyunun ilk bölümünde ölen silah arkadaşı (bu da verdiğim ilk ve son spoiler olsun, da spoiler değil zaten! 80'ler filmlerinde kural buydu dostum, silah arkadaşın ölecek ki intikam alasın!), ana kahramana kesik doktor hatun... 80'lerle ilgili aklınıza gelebilen her şey var oyunda, geyik, sırf eksik olmasın diye konulmuş bir seks sahnesi bile var (heyecanlanmayın, grafikler NES)... Cyborg'lar ise motosiklet kaskı takan, komple deri kıyafet giymiş normal adamlar... E ama öyle olması gerekiyor, çünkü 80'ler dostum!

Ubisoft DLC olayını çözdü kanımca: Hikâyesini bitirdiğim bir oyunun ortasına eklenecek bir hikâye



Blood Dragon'ların ruh halini renklerinden anlıyorsunuz. Sarı'dan kırmızıya döndüğünde, kaçın!





İşte doğal yaşam alanında bir Omega Cyborg'u. Yeterince yakından bakmazsanız, insandan bir farkı yok.

DLC'sinin benim için hiçbir manası yok. Ama esas oyunu baz alan çok farklı bir ortam, alternatif bir hikâye dizisi olunca işler değişiyor. *AC3*'ün *Tyranny of King Washington* DLC'siyle açtıkları yolu sonsuza kadar genişletip *Blood Dragon*'la bambaşka bir boyuta erişiyorlar.

Far Cry 3: Blood Dragon'a DLC dememin sebebi, hayatına DLC olarak başladığının çok bariz olması. Yapım aşamasının bir noktasında ekipten biri "Yahu, biz güzel bir damar tutturduk, bunu biraz daha genişletip ucuza ayrı bir oyun olarak satsak ya" demiş ve tüm ekip bu fikri tutmuş gibi gözüküyor. Hikâye ve grafiklerin yanı sıra silahlardaki ufak birkaç değişiklik haricinde *Far Cry 3* ve *Blood Dragon* aynı şekilde oynanıyor: Bir adadasınız, etrafta düşman askerleri cirit atıyor. Bunların kaldığı bir düzine üs var, buraları basıyor, herkesi öldürüp ele geçiriyorsunuz. Siz bunu başarınca, üsse dost bilim insanları yerleşiyor ve buralara hızla ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bu üslerden Av veya Bilim İnsanı Kurtarmaca ek görevleri de alabiliyorsunuz. Üslerin dışında ise her yerde hayvanlar, toplanacak onlarca şey ve devriye gezen Omega askerleri var. Aynı *Far Cry 3* işte.

Oyunu *Far Cry 3*'ten ayıran en önemli şey Blood Dragon denen çok çok güçlü hayvanlar. Tek ısırıkta askerleri yutuyor, çok hızlı koşuyor ve gözlerinden lazer atıyorlar! Gördüğünüz yerde kaçarsanız, sizi ayıplamam doğrusu. En güçlü silahlarla bile öldürmek 1 dakikadan fazla sürüyor ki en güçlü silahların bu kadar fazla mermisi yok. Askerlerden topladığınız cyber-kalpleri çok seviyorlar, bunları fırlatarak istediğiniz yere gitmelerini sağlayabiliyorsunuz. Ki bunu yapmak zorundasınız, birçok üsse saldırıyı, bu üslerin içine cyber-kalplerden postalayarak Blood Dragon'lara bırakıyorsunuz. Eğer üsleri koruyan enerji kalkanlarını indirirseniz, bu arkadaşlar içeri dalıp bütün işi sizin yerinize hallediyorlar. Şahsen ne kadar kalabalık olurlarsa olsunlar, Omega askerlerinin tek bir Blood Dragon'ı indirebildiğini henüz görmedim. Siz de görünce ters yöne bir kalp atın ve topuklayın!

Görsel olarak da bambaşka olmuş oyun. Nükleer savaş sonrası olduğu için ortam sürekli gece karanlığı altında. Bu karanlığı *TRON* misali neon ışıklarla renklendirmişler. Elinizdeki silahlardan ağaçların bazılarına, hatta Blood Dragon'lara kadar her şey neon içinde kalmış. Çok hoş gözüktüğü kesin.

Hayvanlar adanın havasının önemli parçaları yine. Hepsi bu evrende değişime uğramış: Standart timsah, kaplumbağa, keçi gibi hayvanlar Robo-Crocs, Mutated Turtles, Devil Goat'a dönüşmüşler. Tabii bunların gözlerinden ve ağzından neon ışıklar saçmaları haricinde normal *Far Cry 3* hayvancıkları olmaları biraz hayal kırıklığı. Blood Dragon'lara yapıldığı gibi her hayvana, bu oyuna özel şaşırtıcı bir güç verilebilirdi. Mesela o timsahlar sudan çıkıp çita hızında beni karada kovalasa, bir miktar altıma kaçırabilirdim.

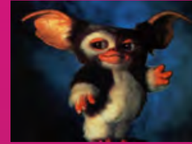
Blood Dragon güzel, hoş bir oyun. Lakin *Far Cry 3*'ün sıkıntılı yönlerinden bazıları aynen devam ediyor: Bir kere düşmanlar çok aynı. Silahlı, molotoflu, sniper, ağır silahlı ve alev makinalı olarak beş çeşit asker kısa sürede sıkıyor. Düşmanların üstünden bir şey almak için E'ye basmak yerine "basılı tutmak" gerekmesi bir süre sonra yoruyor. Level atlama var, ama *Blood Dragon*'da özellikler otomatik veriliyor, size seçim hakkı tanınmamış.

Blood Dragon'un en büyük handikapı ise uzunluğu: Toplam yedi ana görevden oluşan oyunu bir oturuşta bitirebilirsiniz ki o oturuş maksimum 2,5 saat falan. Bunun haricinde yapabileceğiniz avlanma, gizli TV setleri ve VHS kasetlerini toplama gibi görevler var ama bunlar bana *Far Cry 3*'te de manasız gelmişti, *Blood Dragon*'da da aynı manasızlık devam etti. Gerçi 10 dolara çok daha tırt DLC'ler de gördük, ama yine de 15 dolara değip değmeyeceği 80'leri ne kadar sevdiğinize bağlı.

ACİL 80'LER HATTI

Blood Dragon bittikten sonra doymadınız mı? 80'ler nostaljisi yaşamaya karşı onmaz bir arzunuz mu var? Eğer elinin altında çalışan bir Spectrum, Amstrad veya Commodore 64 yoksa, tek çareniz hemen bu filmleri/dizileri bulup izlemek.


Kan Sporu


Gremlins


Terminatör 1


Robocop



Kara Şimşek



Karate Kid


Mavi Ay

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ TRON ekolünden grafikler ✔ Retro havası ✔ Michael Biehn'in seslendirmeleri ✖ Kaçmış o kadar fazla fırsat var ki! ✖ Çok kısa ✖ Diğer hayvanlara da özellik verilmeliydi



Bilim adamları Far Cry 3'teki yerlilerini yerini alıyor.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam), 29 TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/ZwgEs2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Ne o? Bu oyuna daha farklı bir not mu bekliyordunuz yoksa?

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SİZİ ÖLDÜRMEYEN ŞEY FENALIK GEÇİRTİR -FURKAN FARUK AKINCI

Dead Island: Riptide

NEREDEYSE YANLIŞ pazarlama kurbanı olacaktı *Dead Island*… Ömrümüzde görüp görebileceğimiz en iyi çıkış videolarından birine sahip olduğu için öyle bir beklentiye soktu ki bizleri, karşımıza ne çıkarsa çıksın muhtemelen burun kıvıracaktık. Bizi derinden sarsacak dramatik bir öykü beklerken önümüze gelen oyun neredeyse bir şiddet pornosu olunca beklentiler duvara çarpmıştı haliyle… Ancak *Dead Island*'ın üzerini biraz kazıdığınız zaman bize "hayatta kalma" diye yutturulan çoğu oyunun aslında "koştur & ateş et" ezberinden ibaret olduğunu anlıyorduk. *Dead Island*, tüm o "hayatta kalma mücadelesi" diye burnu havada takılan oyunların içinde gerçekten hayatta kalma mücadelesi verdiğiniz bir deneyim sunuyordu. Evet, belki oyunun cilası biraz eksikti ama geliştirici ekip Techland mütevazı sayılabilecek bir bütçeyle cidden çok fazla şeyi hakkıyla başarıyordu. Etraftan bulup buluşturduğunuz türlü alet edevatla silah yapmaya çalışıyor, elinizdeki malzemeleri olabildiğince verimli kullanmaya gayret ediyordunuz. Sıkı bir atmosfer, ortalama bir hikâye ama en önemlisi kendinizi tam bir survivor gibi hissettiriyordu *Dead Island*… Türünde belki de çok örneği olmadığından, tüm o keyif kaçıran hatalarını da görmezden gelebiliyorduk. Techland ortaya samimi bir emek koymuştu ve karşılığını sempatimizi kazanarak almıştı. *Riptide*'a gelince… Neyse ki "aynı suda iki kere yıkanılmaz" gibi, *Riptide*'ın durumunu son derece isabetli bir şekilde açıklayan bir deyişe sahibiz.

BEN OLSAM

Buradan yazmak elbette ki çok kolay ancak katıldığımız yurt dışı fuarlarda Techland adı geçtiği zaman tüm ünlü geliştiriciler ve yayıncılar kendilerinden saygıyla bahsediyorlardı. Son derece düşük bir bütçe ve kısıtlı imkânlarla ortaya çıkan Dead Island ile hatırı sayılır bir saygı kazanmıştı Techland. Ama gelin görün ki Riptide tamamen bunun ekmeğini yemeye çalışıyor. Ben olsam, bu oyun üzerinde en az 1 yıl daha çalışırdım. Oyun deneyimini baltalayan hatalardan temizler, adam gibi cilasını atar ve piyasaya öyle sürerdim. Oyun yapısı olarak epeyce açılabileceğiniz bir oyun Dead Island ve bu nedenle Riptide, geriye atılmış birkaç adım gibi görünüyor.

ZOMBİ PEKMEZİ

Öncelikle muhtemel bir yanlış anlamayı kaldıralım ortadan. *Riptide* bir ek paket değil, başlı başına bir oyun ve ilk *Dead Island*'ın tam bittiği yerden hikâyeyi devam ettiriyor. Adadan kaçmayı başaran kahramanlarımız, soluğu adanın açıklarında bekleyen uçak gemisinde alıyorlar. Elbette ki ordu ada ve çevresini bombalamak için beklerken, askerler kahramanlarımızı birtakım deneylere tabi tutmak üzere bayıltıyorlar. Sonra tahmin edin bakalım nasıl bir duruma ayılıyorsunuz?

Gözünüzü açtığınız anda uçak gemisini zombilerin ele geçirmek üzere olduğunu görüyorsunuz. Ve parmaklarınıza yeni nasırlar armağan edecek zombi katliamı böylece başlamış oluyor. Ne yalan söyleyeyim, oyunun ilk birkaç dakikası o kadar iyiydi ki Techland'in ilk oyunun hatalarından ders çıkarmış olduğunu sandım. İlk oyunda "o kadar da olur artık" dediğimiz, firmanın kalibresinden büyük bir projenin cesurca altına girmesinden dolayı hoş gördüğümüz hatalar... "İlk oyundur, tecrübesizliktir" derken *Riptide*'da ufağıyla, irisiyle birebir aynı bugları görmek Techland'in niyetini sorgulattı bana. Ve o niyet de maalesef "İlk oyunun balını tam ememedik, haydin o kodlara zerre dokunmadan, cebimiz-



Dururken nişan almak bir işkenceyken, koşarken tutturabileceğinizi düşünmeyin sakın.



Evet, dört kişi oynamak bu eziyeti biraz daha katlanılır kılıyor.



den 5 cent harcamadan, salalım engereği piyasaya…" gibi görünüyor benim olduğum yerden.

Hatta biraz da geriye gitmiş bir deneyim diyebilirim *Riptide* için. Zaten konu anlatımına takmış bir adamım; oyundaki birbirinin aynı görevleri görünce iyice deliriyorum, içime afakanlar, sıkıntılar basıyor. Hayatta kalma dediğin oyunda bir sonraki adımını merak edeceksin, "başıma ne gelecek" diye endişe yapacaksın, hikâyenin devamını merak ettiğin için oyunu bırakamayacaksın. Fakat hep aynı görevleri yaptığın sürece ilerlemek için motivasyonu nereden bulacaksın? Oyun resmen fırlattığı topu geri getiren köpekten farksız görüyor sizi. Gidip birilerine bir şeyler bulmaktan ikrah getirdim. Birilerine gereken bir şeyleri bana vermesi gereken adamlara bir şeyler bulduğum matruşka misali "git getir" görevlerinin tespih gibi arka arkaya sıralanması hâlâ hikâye anlatmanın en kötü yollarından biri. Çünkü pratikte ilerleyen bir hikâye yok, varsa da ilerlediğine biz şahit olamıyoruz.



Aslına bakarsanız "İlerlese n'olcak" tadında bir durum da var ortada. Diyaloglar ve seslendirme o kadar kötü ki, *Riptide* gönlünde bir B-filmi yattığının farkına bile varamıyor. Eh, bu aşktan bize geri kalan da zombi kesmek oluyor.

Riptide, *Dead Island*'ın devamından çok aynı oyun gibi durunca (ama ikinci oyun gibi pazarlanınca), bazı şeyler gözünüze daha çok batmaya başlıyor. Bunların başında oyunun %90'ını oluşturan asmaca kesmece fonksiyonlarının oldukça isabetsiz ve odaksız olması var. Bir de kalkıp düşman HP'lerini yükseltmişler; yani düşmanlar daha zor ölüyor. Sizi gördüğü anda kafadan saldıran düşmana önce tekme at ve durdur, ardından beynine sopayla vur ezberi genelde hiç kırılmıyor. Zombilerin kafasını patlatmak halen çok zevkli ancak bu kez kontrollerin hantallığı ve nişan aldığınız yerleri sürekli ıska geçmesi fenalık geçirtiyor insana. Zombilerle mücadelenizi genelde beyzbol sopası ya da kürek gibi yakın dövüş silahlarıyla veriyorsunuz. Oyunun çok büyük bir kısmı zombilerin nefes mesafesinde geçiyor. Yine orijinal oyunda olduğu gibi etraftan bulduklarınızla silah yapabilmeniz ya da hazırdaki silahlarınızı güçlendirebilmeniz mümkün. Yani, etrafta gezip dolaşmayı, keşfetmeyi seven bir oyuncuysanız, karşılığında mutlaka ödüllendiriliyorsunuz. Sadece silahlarınızı değil, karakterinizi

DayZ > Dead Island > Dead Island: Riptide





→ **Tür:** FPS
→ **Yapım:** Techland
→ **Dağıtım:** Deep Silver
→ **Sistem:** İdeal
→ **Kutulu Fiyatı:** 110 TL
→ **Dijital İndirme:** 84 TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** deadisland.deepsilver.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Geniş oyun alanı ✔ İlk bir saat eğlenceli ✖ Tonla bug ✖ Varmış gibi yapan hikâye ve karakterler ✖ Berbat seslendirme ✖ Düzgün çalışmayan nişan sistemi ✖ Tekrar eden görevler

de güçlendirebiliyorsunuz. Oynadıkça kazandığınız deneyim puanlarınızı dilediğiniz yeteneğe yatırabiliyorsunuz. Evet, az biraz RYO sosu var oyunun ancak karakterlerin herhangi bir dramatik altyapısı olmadığı için onlarla bir bağ kuramıyorsunuz. "Bağ kuramadığım karakter güçlense ne olur, güçlenmese ne olur" gibi bakış açısı kazanmanız olası… Yönettiğiniz karakterin senaryo akışında bir ağırlığı olduğunu hissedemiyorsunuz. Tabii önce yapacağınız silahların tarif kılavuzlarını bulmanız gerekiyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde ateşli silahlara da kavuşuyorsunuz ancak silahların balistik modelleri o kadar üstünkörü yapılmış ki kendinize şu soruyu sormadan yapamıyorsunuz: "50cm'den zombinin beynine doldurduğumu sandığım üç mermi nasıl hedefi bulmaz?" Hele ki bir de o mermileri bulmak için bir taraflarınızı yırttıysanız. Ha, unutmadan ilk oyunda beni delirten silah bug'ı bu oyunda aynen devam ediyor: Bu bir animasyon hatası ve siz silahı sıkmıyorken bile kurşunu göndermeden ateş alırmış gibi yapmaya devam ediyor. Nişan almak imkânsız hale geliyor böylece. Çözmenin tek yoluysa silahı envanterden kaldırıp geri koymak.

AYAKLARA NAL ÇAKTIRDIK

İçinde bulunduğunuz ada yine oldukça büyük ve parçalara ayrılmış durumda. Orijinal oyunda olduğu gibi bu parçaların içinde araç da kullanabiliyorsunuz. Neden olduğunu anlamadığım bir şekilde sizi aktif quest'e yönlendiren işaretleri kaldırmışlar. Göreve yaklaştığınız zaman yönlendirme tekrar ortaya çıkıyor. Bir önceki cümlenin anlamsızlığını fark ettiniz mi? Ama maalesef anlamsız olan cümlenin kendisi değil, tasarımcıların bu noktada verdiği kadar… Kocaman bir haritanın içinde yolumu NPC'lerden tarif alarak bulamayacağıma göre neden böyle bir karar verip aktif yönlendirmeyi kaldırmışlar bilemiyorum. Keşke bunu oyuncu seçeneğine bıraksalardı. Oyunun ara sıra parladığı tek yerse arkadaşlarınızla toplanıp co-op attığınız zamanlar… En azından, oyunun buglarını makaraya alma şansınız var.

Dead Island markası bundan kısa bir süre önce basit bir yerel mahalle takımının gelecek vaat eden yetenekli genç oyuncusu gibiydi. Şu an o oyuncu büyük bir takıma transfer olmuş ancak ayakları birbirine dolanıyor, doğru düzgün iki pas yapamıyor. Yapılabilecek onca şey varken, minimum emek koyarak, maksimum gelir hedeflenmiş belli ki… Ve bu durum, Riptide'ın ipini çekmiş. İlk oyunu çok sevmiş, bayıla bayıla oynamış biri olarak üzülerek söylüyorum ki Riptide kötü bir oyun olmuş. Bu kez eksik olan şey sadece cila değil, Techland'in o samimi emeği garip bir hırsa dönüşmüş. Ama yine de ekibin ışığının sönmediğini, bu yetenekli ekibin çok daha iyi projeler geliştirebileceğini biliyor ve onları takibe devam ediyoruz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Orijinal oyunda "haydi bu seferlik affedelim" dediğimiz tüm hatalar daha göze batan bir şekilde aynen karşımızda.

4,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



İYİ FPS OYNADIĞINIZI MI ZANNEDİYORSUNUZ? SİZİ ŞÖYLE ALALIM –NURETTİN TAN

Shootmania Storm

KEDİ GİBİ REFLEKSLER, tavşandan beter bir hız, nişan almayı refleks haline getirmek ve bir sonraki hareketi tahmin ederek geleceği görmeye çalışmak. Bunlar bana tek bir oyunu hatırlatıyor; *Quake 3*… Ve elbette biraz da *Unreal Tournament*. Ama *Quake*'in bendeki yeri her zaman biraz daha özel ve unutulmazdır. Sonra *Counter Strike*'tır, *Call of Duty*'dir derken taktiksel oyunların sayısı arttıkça benim "refleks shooter" dediğim *Quake* tarzı oyunlar giderek azaldı. Hatta beynimin motorunu yakarcasına zorluyorum ama gerçekten de *Quake* gibisi bir daha gelmedi (hafızam en az övündüğüm şeyimdir o da ayrı konu).

Shootmania Storm'un (*SS*) ilk videosunu izlediğimde "İşte bu!" dedim çünkü oyun tarzı ile unutulmaz eski sevgili *Quake 3*'ü hatırlatıyordu. Çıkış saatine kadar heyecanla bekledim ve gelir gelmez başına oturdum. *SS* beni zerre şaşırtmadı, pişman etmedi ve tam beklediğim gibi çıktı.

KELEBEK GİBİ UÇARIM, ARI GİBİ SOKARIM

SS'e "refleks FPS" diyorum çünkü oyunda sürekli hareket haline olmalı, iyi ve hızlı nişan almalısınız. Fareye olan hakimiyet ne kadar iyiyse klavyeyi konuşturmak da bir o kadar gerekli. Oyuncular sürekli hareket halinde, oraya buraya zıplıyor ve durmadan ateş ediyorlar. *SS*'de hayatta kalmak ve maç kazanıp puanları götürmek istiyorsanız, birbiriyle vahşi batıdaki gibi düello eden oyuncuların içinden sıyrılmanız lazım. Bunun için de *"hedef neredeyse oraya ateş et"* felsefesini tamamen unutup *"hedef nereye hareket ediyorsa oraya ateş et"* fikrine odaklanmalısınız. Oyunun felsefesi tamamen bundan ibaret ve inanın rakibin nereye yöneleceğini hissedip onu o noktada zımbaladığınız anda aldığınız zevk muhteşem.

Kafanızda oluşan olumsuz resmi hayal edebiliyorum. "16 kişinin birbirini bir kaşık suda boğmaya çalıştığı arenalarda herkes şuursuz gibi sağa sola zıplıyor, deli gibi ateş ediyor" diye düşünüyorsunuz. Ama yanılıyorsunuz. Yapımcı Nadeo öyle hassas detaylar koymuş ki *SS* harika ve yenilikçi şekilde dengelenmiş. Konuya öncelikle silahımızı tanıtarak gireyim. Oyunda oyuncunun koluna takılı tek bir lazer silahı var. Silah her FPS'de olduğu gibi ekranda görünmüyor (hatırlarsanız birçoğumuz ekranın tamamını görebilmek için *Quake 3*'te bir kod girerek silah grafiğini yok ederdik, aynı mantık) böylece ekranda ne var ne yok, her hareketi rahatlıkla görebiliyorsunuz. Silah standart olarak dört lazer topu atabiliyor ve her lazer topunun tekrardan dolma süresi 1,5 saniye gibi bir şey. Yani "tak, tak, tak, tak!" diye bütün şarjı sömürürseniz ciddi bir süre savunmasız kalıyorsunuz. O yüzden hangi adama hangi şartlarda seri atış yapacağınıza önceden karar vermeli ya da hareket edeceği noktayı iyice kestirip tek ve isabetli bir atışla işini bitirmelisiniz.

Oyundaki vurulma durumu ise daha acımasız. Belirli



Hızlı iki atış ile rakibi havada vurmanın dayanılmaz zevki...

ZAMAN KÖTÜ, CALL OF DUTY

Oyunda önünüzü kolladığınız kadar arkanızı da kollamanız gerekli. Biriyle teke tek kapıştığınızı zannederken fırsatçının teki çıkıp aniden arkanızdan vurabiliyor. O yüzden yapılabilecek en güzel şey sadece sağa sola kaçmak değil, sürekli hareket halinde olup çevrede olan bitene mümkün mertebe hâkim olabilmek.




Etrafı çevreleyen fırtına yüzünden oyuncular ortada son kozlarını paylaşıyor.

ESME DELİ RÜZGÂR!

Oyuna kendinizi fazla kaptırmayın çünkü çevrenizde esen rüzgâr sizi yutmak için zamanla daralıyor. Savaşa daldığınız zaman kapıştığınız kişi sizi oyalayabiliyor ve arkanızdan fırtınanın geldiğini bile anlamadan ölüveriyorsunuz. Fırtına hızlandığında doğrudan ortaya doğru ilerlemeye başlayın, biraz yukarıda bekleme şansınız varsa oradan ortaya gelenlere üç beş kurşun sıkabilirsiniz.



bir yüzdede can puanınız yok. Onun yerine kalkanınız var ve normal lazerle iki defa vurulursanız oyun dışı kalıyorsunuz. Bundan dolayı ortaya cengaver gibi atlayıp herkese saydıramıyorsunuz, çiçek kadar narinsiniz ve 16 kişinin içinde birinci olmak için vurulmamaya çalışmanız lazım! *SS*'in maçları çok uzun sürmüyor, üç dakika içinde bir raunt bitiyor. Oyuncuların maçı uzatıp birbirlerinden kaçmasını engellemek için haritayı saran bir fırtına dalgası giderek daralıyor, fırtınaya yakalanan oyuncu canının çokluğu fark etmeksizin oyun dışı kalıyor. Bu daralan alan haritanın merkezinde bulunan direğe kadar geliyor ve duruyor. Genelde bu noktada direğin etrafında son iki oyuncu kalıyor ve atlaya zıplaya, ortadaki tek ince direği siper alarak birbirlerini vurmaya çalışıyorlar. Gerçekten izlemesi bile çok eğlenceli.

ÇOK İŞLEVLİ TEK BİR SİLAH

Oyunda tek bir silah var evet, ama o tek silah bazı şartlarda *Quake 3*'ten hatırlayacağınız silahlarla aynı işlevi gören bir mekanizmaya bürünüyor. Oyunun bazı noktalarında silah size değişik atışlar yapma izni veriyor, yani belirli noktalardan toplanacak silah kutuları yok. Bu atışları siz kafanıza göre değiştiremiyorsunuz, başta bu durumu yadırgadım ama oynarken hoşuma gitti. Çünkü *SS* bu şekilde her oyuncuyu eşit şartlarda oyuna dahil ediyor, eğer daha değişik bir silah almak istiyorsan riske girip belli bir noktaya gitmen gerekiyor. Ve genelde o noktaları diğer oyuncular sotecilere karşı sürekli gözlüyorlar. Silahın değişik ateş etme modlarından birisi Rail Gun zırhınız ne kuvvette olursa olsun tek vuruşta, haritanın öbür ucundan rakibi indirebiliyor. Roket var ama roketin patlama hasarı yok, bu da ilk başta yadırgadığım bir durumdu fakat eğer patlama hasarı olsaydı bir oyuncu hiçbir çaba sarf etmeden birden fazla oyuncuyu öldürebilirdi. *SS* oyuncudan çaba sarf etmesini istiyor, soteye yatıp sayı almasını değil. Diğer bir silah ise el bombası atar gibi bir özelliğe sahip, mermiyi doğrudan atmak yerine eğimli sallayabiliyorsunuz.

Oyun modlarından en popüler olanıysa *Royal*. Bu mod 16 kişinin birbirini öldürmeye çalıştığı değişik haritalar sunuyor. Ortadaki direği ele geçirerek puan kazandığınız gibi, hayatta kalmak ve diğer oyuncuları egale etmek de hanenize sayı yazıyor. Haritayı sıkıştıran fırtına ise hayatta kalan oyuncuları birbirine yaklaştırarak onları savaşmak zorunda bırakıyor. *Battle* modunda bir takım bir noktayı ele geçirmeye çalışırken diğeri onu engellemeyi deniyor. *Joust* ise sınırlı mermi ile bire bir başka bir oyuncu ile kapıştığınız harita ama nedense pek oynayanı yok. *Elite* modu ise kesinlikle en zoru; iki takım birbiriyle



kapışıyor. Her seviyede iki takımdan bir kişi sırayla 1'e karşı 3 oynamak zorunda kalıyor. 1 kişi oynayanın elinde Rail Gun, 3 kişilik takımda ise standart lazer var. 1 kişi ya belirli bir noktayı ele geçirmeli ya da diğer 3 kişiyi öldürmeli. Yaparsa takımına 1 puan kazandırıyor. Gerçekten çok zor ve kesinlikle yetenek işi…

Quake 3 Arena > Shootmania Storm > Unreal Tournament 3




Oyunda yüksek noktalar avlanmak için avantajlı olduğu kadar birçok oyuncunun da uğrak noktası. Faydası şu; yukarıdayken aşağıda kapışan oyuncuları rahatlıkla ayıklayabiliyorsunuz. Ama genelde bunu yaparken durup beklemek durumunda olduğunuz için biri gelip kıçınızı lazerle tutuşturabiliyor. En iyisi arada bir çevreye bakıp, gelen giden var mı diye kollamak olacaktır.

ZORLANARAK EĞLENMEK

Refleks FPS uzun süredir oynamıyorum ve anladım ki müthiş paslanmışım. *Shootmania* yüksek temposuyla en iyi olanın kendini göstererek kazanmasını istiyor. Hazırlanan haritalar ve oyun mekaniği tamamen bunun üzerine kurulmuş. O yüzden *Shootmania Storm* bana daha çok FPS'de uzmanlaşmak isteyen ve halihazırda uzman olan oyunculara hitap edecek gibi gözüktü. Çok isteyip de bir türlü beceremeyenlerin teselli ödülü de oturup turnuvaları izlemek olacak, zira oyun seyir zevki açısından da gayet vaatkâr. "Red Kit gibi silah çekerim, hareketin tavan yaptığı bir oyun isterim, diğer oyuncularla sadece kozumu paylaşırım" diyorsanız (botlarla alıştırma yapmak yok) *Shootmania Storm* tam sizlik, kesinlikle kaçırmayın. *Quake 3* fanboyu olan dostlarım, siz hele hiç kaçırmayın. Ayşeler de oynayabilir!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hızlı ve sürekli tempo ✔ Oyuncuyu mücadele ettirmesi ✔ Kendi içinde mantıklı kurallar ✔ Kendi haritanı yap! ✖ Belki biraz grafikler...

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kendinizi doğrudan diğer oyuncuların arasında bulup en iyi olmaya çalışacaksınız. Ama en önemlisi bunu denerken eğleneceksiniz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Nadeo → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** maniaplanet.wikia.com/wiki/ShootMania:_Storm



Güzelim Oyunu Laciverte Boyamak

-BERKAN CESUR

BU İNCELEMEYE GİRİŞ YAPARKEN, en az incelemeyi yazma sürem kadar düşündüğüm bir şey vardı; "Oyunun HD güncellemesine mi odaklanmalıyım, yoksa ilk defa *Age of Empires II* oynuyor gibi mi yaklaşmalıyım?"

Dediğim manasız geldiyse, size durumu şöyle özetleyeyim; "E neresi HD şimdi bunun? Ohş ama çok eğlenceli ya! Tamam da bu *AoE II* ile aynı eğlence?? Aaaa, yandı devreler."

Konu Türkiye'deki oyuncu kitle oldu mu, hepimizin birleştiği bazı noktalar vardır: Herkes *Counter-Strike*'ta birbirinden daha iyidir ve *Age of Empires*'la yaşanan en ilginç anılar ayrı ayrı herkese aittir (sağlamasını kendim üzerinden yaptım). Hal böyle ama durumlar palavra sanmayın, eğer çok taze bir oyuncu değilseniz *Age of Empires*'ın özellikle ikinci oyununun Türkiye'de ve dünyada bir çılgınlığa dönüştüğü, tüm internet kafelerde oynandığı ve şimdilerde *Game of Thrones*'a yaptığımız gibi, herkesin önceki gece oynanan *Age of Empires II* maçlarını konuştuğu zamanları bilirsiniz. Çok büyük bir oyuncu kitlesini şaşılacak şekilde gerçek zamanlı strateji hayranına dönüştüren bu seri, onca yıl sonra hâlâ oynanıyorsa, insanların bir bildiği var demektir.

KİME GÖRE, NEYE GÖRE HD?

Baştan paşa paşa söyleyelim, *Age of Empires II HD* de, geçen yıllarda çıkmış ve "e hani HD?" tepkisini verdiğimiz klasik oyunların yeniden yapımları ile aynı kaderi paylaşıyor. Artık bu noktada bir durup düşünmek gerekiyor. Bu tip düzeltmeler yapılacak oyunların reklamı "özlediğiniz oyun şimdi über-süper grafiklerle!" şeklinde olmasına rağmen, ortaya çıkan işin sadece yeni monitörlere uygun hale getirilmiş, pek de fark edilmeyen değişiklikler yapılmış pespaye sürümler olduğunu görüyoruz. Burada ya bizim yanlış anladığımız veya ısrarla bize yanlış reklamı yapılan bir HD olgusu var. Ya da apaçık olarak kandırılıyoruz (en yumuşatılmış haliyle söylüyorum). Sonra da "aynı grafikleri yüksek çözünürlüklerde görmenin bir HD durumu olduğu" açıklaması geliyor ki bu noktada benim sinirlerim tavan yapıyor. Deve beklerken pire buluyoruz. Sizin ananıza bacınıza bu şekilde HD deseler, iyi olur mu Hidden Path?

Bu konuda ya arşivlik oyunlarından tekrar para kazanmaya çalışan oyun stüdyoları, oyun reklamlarını yaparken argümanlarını doğrulara dayandıracak ya da kısa bir zaman içinde "HD" etiketiyle çıkan oyunlar, çıktığına değecek kadar satamadan yok olup gidecek. Gerçekten, en başından itibaren ele alınmış, HD olarak sıfırdan düşünülmüş bir *Age of Empires II*'nin potansiyelini düşününce, yapımcıların düştüğü hatayı anlamam hepten imkansızlaşıyor. *Age of Empires*, hiçbir zaman hikâye modu bitirildikten sonra kenara koyulabilecek bir seri olmadı. Hele RTS kıtlığı çektiğimiz şu günlerde, yeni *AoE* ilaç gibi gelebilirdi.

OYUN İÇİ DEĞİŞİKLİKLER? HİÇ BÖYLE BİR POKEMON ADI DUYMAMIŞTIM

Sıkı durun, aylardır yapım aşamasındayken beklentilere büründürüldüğümüz, unutulmayan bir klasik olduğu için acaba bizi ne gibi sürprizlerle şaşırtacaklar diye beklediğimiz, adını duyunca bile irkildiğimiz *Age of Empires II HD*'nin oyun içi değişikliğinden bahsediyorum: Popülasyon limitinin 200'den 500'e çıkarılması. Bu kadar. Evet, aynen bu kadar. İnşallah, büyür de mürüvvetini de görürüz.
Age of Empires II HD'nin oyun içi düzenlemelerinin belirlendiği şirket toplantısının gidişatını gerçek-



HD versiyonda önemli tarihi binalar biraz daha detaylandırılmış.

Age of Empires II: The Age of Kings



>

Age of Empires II: HD Edition



>

Age of Mythology



ten çok merak ediyorum. Bir oyun yapımcısı bu kadar düz mantıkta hareket edebilir mi cidden?
-Evet arkadaşlar, toplantımıza hoş geldiniz. *AoE II HD* ile aynı oyundan ikinci kere para kazanacağız. Önerisi olan var mı?
+Benim var başkanım.
-Nedir Samet?
+Çözünürlük arttı, insanlar artık tek bakışta neredeyse klasik oyuna göre iki kat yer görebiliyor, zaten tek yaptığımız şey de bu, e o zaman n'apalım, biz de popülasyon limitini artıralım.
-Aferin Samet, tamam, toplantı bitmiştir.

STEAMBANK

Dünyanın sekizinci harikası, hiç şüphesiz Steam'dir. (Sayfa 42, Otostopçunun Galaksi Rehberi)

Steam üzerinden satışa çıkarılan *AoE II HD*'nin birkaç güzel yanı da var. Kollarını kıpırdatmaya mecali olmayan yapımcılar orijinal oyunun oynanışına da hiçbir şekilde müdahale etmemişler ve bu gerçekten iyi olmuş. Efsanevi *AoEII* eğlecesi olduğu gibi duruyor yani. Ama bunun dışında en şahane yanı Steam Workshop'u destekliyor olması. Kullanıcılar şimdiden tıpkı *Skyrim* modlarında yaptıkları gibi yaratıcılıklarını konuşturmaya ve özel grafik modlarının yanı sıra oynanışı da etkileyen alternatiflerini yayınlamaya başladılar bile. Kimi zaman yapımcı firmanın değinmediği açıkları da kapatan bu özel modlar, özel yapılmış haritalarla birlikte de kullanılabiliyor. Bu zamana kadar korsan bir şekilde müdahale ettiğimiz oyun dosyaları, bu şekilde halka açılmış ve kullanıcılar yeni bir şeyler denemek konusunda cesaretlendirilmiş. Oyunu ne kadar yerden yere vursam da, bu mantıklı hamleleri ve Steam üzerinden yaptıkları muhteşem entegrasyon sebebiyle yapımcıları takdir etmek durumundayım. Steam ile oyunun ilişkilendirilmesi ise sadece Workshop ile sınırlı değil tabii. 200'ün üzerinde Steam achievement'ı ile birlikte, oyunun çoklu oyuncu modu da Steam üzerinden erişilir hale getirilmiş.

Böylelikle artık *AoE II* oynamak için üçüncü parti programlara ihtiyaç duymayışımız ve ilkel yöntemlere başvurmayacak oluşumuz derin bir oh çektiriyor. Durun, konu bunca kötülediğim oyunken, her şeyin bu kadar pürüzsüz gitmesi de yanlış olur diye düşündüm ve gerçeği söylemeden edemeyeceğime karar verdim: Çoklu oyuncu modu her ne kadar "oyun kurma" aşamasında güzelce çalışsa da, halihazırda oyun sırasında bolca bug'a rastlıyorsunuz. Sürekli olarak güncelleme yayınlayan yapımcılar, bu konunun farkında olduklarını belirtseler de, henüz yayınlanan güncellemeler ortalığı temizlemeye yetmiş değil, buglar için hâlâ ciddi bir Domestos yamasına ihtiyaç var. Eh, *Age of Empires* her zaman çoklu oyuncu moduyla öne çıkan, senaryo modu hızla yalanıp yutulduğu için çok da önemsenmeyen bir seri olduğuna göre, yapımcıların acele etmesinde fayda var.

Toparlayacak olursak, *AoE II HD*, orijinal oyunun eğlencesini kesinlikle azaltmayarak teşekkür edilesi bir yapım olmasına rağmen, yıllar sonrasının teknolojisi ve "HD" sıfatıyla birlikte ana oyunun üstüne hiçbir şeye katamayarak sövülesi bir oyun olmuş. Bunu şimdilik "ana oyuna öyle bir saygı duymak ki, hiçbir şey değiştirmemek" olarak algılıyor ve öfkemi kısa zamanda unutacağımı umarak yazıyı sonlandırıyorum. Dur ben bir Manolya'yı arayayım da, ağlanayım.



Artık tek ekrana daha çok şey sığdırabiliyoruz.

Kullanıcılar şimdiden tıpkı Skyrim modlarında yaptıkları gibi yaratıcılıklarını konuşturmaya ve özel grafik modlarının yanı sıra oynanışı da etkileyen alternatiflerini yayınlamaya başladılar bile

Eycof Hileleri

Madem boğazımıza kadar nostaljiye batmak istiyoruz, çocukken ezbere bildiğimiz bu hileleri de unutmayalım, unutturmayalım:

LUMBERJACK - 1000 Odun
ROBIN HOOD - 1000 Altın
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Yiyecek
ROCK ON - 1000 Taş
MARCO - Tüm haritanın görünmesi
POLO - Savaş sisine elveda
AEGIS - Üretim hızı artar
RESIGN - Pes etmenin hileli olanı
WIMPYWIMPYWIMPY - Yok olmak isteyenlere
HOW DO YOU TURN THIS ON - Araba!
TO SMITHEREENS - Sabotajcı
BLACK DEATH - Düşmanları yok eder
I R WINNER - Bölümü kazanarak bitirmenizi sağlar



Yorum sizin.



Ah, eski günler…

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Hidden Path, Ensemble → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** www.ageofempires.com

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Popülasyon limitinin 200'den 500'e yükseltilmesi ✔ Ekrana daha çok şey sığdırabilmek ✔ Steam entegresi çok iyi ✖ HD sıfatı boşa kullanılıyor ✖ Oyunun üzerine HİÇ bir şey eklenmemiş ✖ Multiplayer sorunlu

Son Karar

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Age of Empires II'nin çok çok aşığıysanız, deneyebilirsiniz, ama yerine eski oyunu oynasanız da hiçbir şey kaybetmeyeceksiniz.

6,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

ÇÜNKÜ BEYİN BEDAVA -MERT YİĞİT DOĞRU

STARSEED PILGRIM



"İyi ya, fazla zor bir oyuna benzemiyor. Yön tuşlarıyla sağa sola hareket edebiliyor, zıplayabiliyor ve platformu kazarak aşağı inebiliyormuşuz. Güzel. "Starseed Pilgrim." Benim herhalde o, bana sesleniyor. "Gökyüzü ölüyor. Elinden tut ve uçur onu." Hocam iyi diyorsun, hoş diyorsun da nasıl?

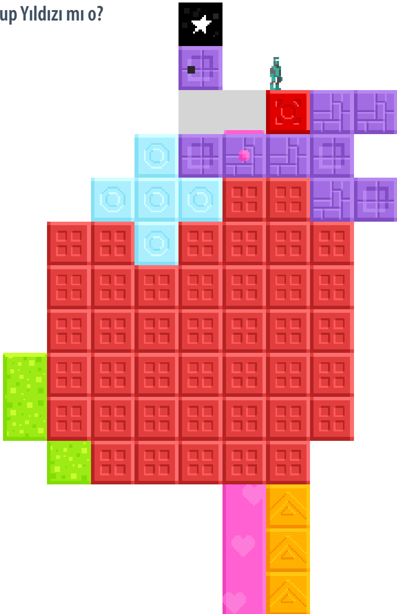
Sağa git, sola git, aşağı kaz derken oyun yapımcılarının ismi çıktı. Atlamak için de bir hendek. Atlayalım. Bambaşka bir yere geldik. Orada bir şeyler yazıyor. Şu kalpli platformları toplayacağız herhalde. Eee, sonra? Ne bileyim, toplayalım bakalım. Tekrardan bir yerlere gidiyoruz. Yine mi âlâkasız bir yere geldik yahu? Kaç yer değiştireceğiz böyle?

"Yetiştirmek için space'e basın" mı? Neyi yetiştirmek için anlamıyorum ki. Basalım. Bir daha basalım... Ne oldu? Farklı renkte platformlar çıktı da ee? Sarı uzadı gitti, mavi yerinde sayıyor? Bir şeyler oluyor ama hadi hayırlısı. Çıkalım bakalım yukarılara doğru. O ne?! Aşağıdaki yıldızın olduğu karanlık bölge yayılıyor! Çık yukarı çık çık!! Allah kahretsin, bu Spotify yeşili platformda zıplayamıyorum ki! Aha bir yıldız da yukarıda var. Onu mu almak gerekiyor anlamadım ki. Off...

(Defalarca denemeden ve tahminen bir 15-20dk. geçtikten sonra)
Yıldızı alınca da bu dünyanın negatif hâline ışınlandık Scotty. Burada her şey siyah beyaz. Yıldızlar anahtara dönüşmüş, kırmızı kalpler de kararmış. Bunları toplamak gerekiyor herhalde ama hiçbirine yetişemiyorum ki. Beceriksizliğim mi tuttu nedir! O değil de nasıl bir oyun abi bu, hiçbir şey anlamadım ben bundan. İnsan bi tutorial falan koyar yaa.)':



"Başlarım karanlığına da yıldızına da. Gidiyorum ben."



Kutup Yıldızı mı o?

KENDİN ÇÖZ KENDİN OYNA

Starseed Pilgrim'le ilk birkaç saatim böyle geçti oyungezerler. Sonra hakikaten kendimden şüphe etmeye başladım "Ben beceremiyorum herhalde" diye. Açtım baktım, meğerse kimse beceremiyormuş. Sonra yapımcıların verdiği bir röportajı okudum, adam pişkin pişkin "Tutorial koymadık kardeşim, hadi. Alışmışsınız hazıra, ooh. Tutorial'lı oyunu beş yaşındaki çocuk da oynar. Kendiniz çözün oyunu babacım, başka kapıya. Sizinle mi uğraşacağız bir de?!" gibisinden bir açıklamada bulunmuş (açıklama böyle olmayabilir ama ben o sinirle bu anlamı çıkardım!).

Oyuna ilk başladığınızda, bir sabah hiç bilmediğiniz bir dünyada uyanmış gibi hissediyorsunuz. O nedenle "İlerlemek için şunu yapmanız gerekiyor, şu platform şu işe yarıyor..." diye anlatmayacağım size burada. *Starseed Pilgrim*'in en çok keyif veren yanı, ilk saniyeden itibaren ortaya çıkan onlarca soruyu kendi içinizde tek tek cevapladığınızda ve olayı tümden çözdüğünüzde ortaya çıkıyor çünkü: Tatmin hissi. O nedenle, mümkün olduğunca zorlayarak detayları siz çözün derim. Eğer çok sıkışırsanız bakarsınız internete.

ÖYLE OLSUN BAKALIM

Starseed Pilgrim, görsel açıdan pek doyurucu değil. Oyunun notunu sırf görselliğe bakarak veren kimi oyuncular, fiyat etiketini de görünce *Starseed Pilgrim*'den uzak durmayı tercih edeceklerdir (tercih meselesi falan da, en azından bir şans vermelerini ve hemen pes etmemelerini öneririm naçizane). Ancak ses ve müzik konusunda tam tersi bir durum var ortada (müzik de denmez aslında, tını diyelim). Oyunun esrarengiz atmosferini katlayan tınılar, her platformun kendine has ve tüyler ürpertici işitsel efekleriyle birleştiğinde ortaya harika bir dinleti çıkıyor, kendimi Kubrick filmi izler gibi hissettim oynarken. Bir noktadan sonra canınıza tak etse bile, müzik sizi bir şekilde bağladığı için kolay kolay kopamıyorsunuz oyundan. Ryan Roth, gerçekten harika bir iş çıkarmış.

Kendi hikâyenizi yazabileceğiniz; aslında farklı birer bitki olan platformları yetiştirerek karanlıktan uzakta kendi bahçenizi kurabileceğiniz bir oyun *Starseed Pilgrim*. Hayat kadar zor ve kusurlu, elde ettiğiniz başarılar kadar tatmin edici. Diğerleri gibi sınırlar çizmeyen farklı bir oyun (müzikleri de efsane ama demiştim bunu di mi yukarıda?). *FIFA*'dan, *Battlefield*'dan, *Call of Duty*'den başınızı kaldırıp en azından bir deneyin derim. Pişman olacağınızı sanmıyorum.

- **Tür:** Platform, Bulmaca, Macera
- **Yapım:** Drogen
- **Dağıtım:** Drogen's Games
- **Dijital İndirme:** 6$ (Steam)
- **Sistem:** Ekonomik
- **Dahası İçin:** www.starseedpilgrim.com

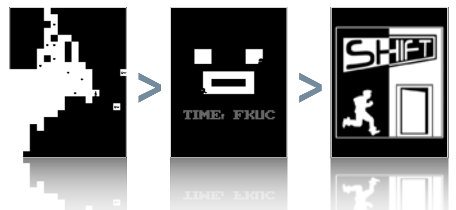


Kırık kalpler durağında inecek var.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bilinmeyenleri çözdükçe verdiği tatmin hissi
- ✔ Müzikleri ve ses efektleri
- ✖ Sabırsız oyuncuları kendinden koparacak kadar zor
- ✖ Görsel açıdan çok zayıf

Starseed Pilgrim > Time Fcuk > Shift



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Issız bir adaya düşerseniz içinde olacağınız bilinmezliği hemen şimdi yaşamak ister misiniz?

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC



Oyunun nadir "karanlık olmayan" sahnelerinden biri.

Supernatural izleyenler için böyle sahneler daha zevkli olabilir.



EL KADAR BOYUM VAR, TÜRLÜ TÜRLÜ HUYUM VAR -BERKAN CESUR

IMPIRE

Paradox Interactive dendi mi benim aklıma *Magicka* geliyor. *Magicka* ne demek; espiri demek, büyü demek, fantastik dünyalarda absürtlükler demek. Sırf bu yüzden ilgimi özel bir şekilde çeken Paradox, yayıncılığını üstlendiği her oyunda bende garip bir beklenti oluşturuyor. *Impire*'ı karşımda gördüğümde yine o garip his bastı beni: "İşte yine yaptılar, aynı köşeden bombayı patlattılar yine!" diyordum ki... hevesim kursağımda kaldı. Ya da kalmadı, emin değilim. Size bir gariplik var demiştim.

Impire, Oscar van Fairweather adlı fesat bir büyücünün yıllar süren uğraşları sonrasında kötülüğün lordu, itliğin hayvanlığın başkanı Baal'ı kendi evrenine çağırması, sonra da sahip olduğu zindanın kötülük işlerine ataması sonucu başlayan ilginç bir strateji oyunu. İşin içinde zindanlar, savaşlar ve kötülüğe hizmet eden biri olunca insanın aklına tabii ki *Dungeon Keeper* geliyor ve bu çağrışım hiç de yanıltıcı değil. Impire'da zindan işlerine hiç de iyi gözle bakmayan, kötülüğü bitirip dünyaya barışı getirme fikrine takmış, bunun için de güzelim zindanımıza musallat olan iyi aile çocuklarını geldiğine pişman ediyor, bin bir şeytanlıkla "bölüm sonu canavarı" olmanın tadını çıkarıyoruz.

MİNİ MİNİ IMPLER

Impire her ne kadar kötülüğü yaşamamız gereken bir oyun olsa da, GZS türünün hakkını veremeyen, hamle özgürlüğü hissiyatını bize dolu dolu yaşatamayan bir oyun. Yiyecek ve gerekli materyalleri toplamak konusunda ne kadar strateji uygulasak da, harcamalarımızı falan kafa patlatarak yapsak da düşman savaşçılara karşı oyunun başından sonuna kadar aynı şekilde savaşıyor ve ne yaparsak yapalım genelde başarıyla çıkıyoruz. "Squad" adı verilen dört kişilik birliklerinizi, siz ister tamamen yakın dövüşçülerden kurun, isterseniz karma bir ekip hazırlayın, çatışma sırasında her şey belli bir düzende gelişiyor ve kazandığınıza bile sevinemeden eve dönüyorsunuz.

Bunun yanında, oyunun güzel ve eğlenceli yanları da var. Oyun sırasında neredeyse *Sims*'de ev düzenler gibi alanınızı şekillendiriyorsunuz. Başlarda bunlar tekdüze ve yetersiz görünüyor ama oyun alanları şekillendirmeyi size bırakınca gidişat da düzeliyor. "Management Mode"da yaptığınız bu binalar, *XCOM: Enemy Unknown*'un tepeden görünümü gibi bir tarzda ilerliyor. Taşları kırarsınız, inşaatınızı yaparsınız. Her şey bu kadar basit.

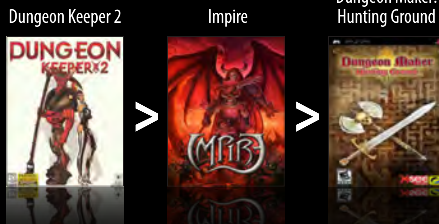
Gelelim en başta bahsettiğim "espiri" kısmına. Oyunda o kadar çok espiri ve popüler kültür göndermesi var ki bir noktadan sonra oyunun asıl eğlencesi bunları bulmaya çalışmak oldu benim için. Oscar van Fairweather'ın repliklerini kim yazmış bilmiyorum ama sıkı bir metal dinleyicisi olduğu belli. Daha ilk konuşmadan başlayarak Slayer, Megadeth ve Dio gibi büyük metal efsanelerine ve şarkılarına göndermeler havada uçuşuyor. Reign in Blood, Demon of Death, Rainbow in the Dark bunlardan sadece birkaçı. Oscar'ın bir de mistik öğelerden, adeta kutsal bir kitap ciddiyetiyle bahsederken laf bulamayıp "ummm.. fare tuşuna tıkla işte!" demeleri de, oyunun gidişatından tamamen bağımsız bir şekilde eğlenmenizi sağlıyor. Ah bir de o espiri kalitesini ileriki bölümlerde zevzekliğe sardırmayıp seviyeli tutsalarmış… Neyse, o kadar olur. Paradox, yine eğlencenin bayrak taşıyanı olmuş anlayacağınız.

POTANSİYEL NASIL YOK EDİLİR?

Impire tıpkı espiri ve fanteziyi birleştiren bağımsız oyunlar gibi kalbimizi kazanmaya çok müsaitken, kendini tekrarlayıp durması ve adapte olması zor yapısı sebebiyle yeni nesil oyunculara pek de hitap edemeyen bir oyun. Aşırı uzun ara videolar ve hızla heyecanını yitiren oynanış, ne köklü oyuncu kitlesini doyuracak kadar bir derinlik sunuyor, ne de casual oyuncuları başında tutmaya yetecek kadar eğlenceli. Impire'ın doğru düzgün bir hedef kitle belirlemeden piyasaya çıkmış olması üzücü.

Yine de "Olaya bir de kötünün tarafından bakmaya ne dersiniz" fikrini eğlenceli buluyorsanız bekleriz. Anne ben gremlin oldum! ☺

Dungeon Keeper 2 > Impire > Dungeon Maker: Hunting Ground



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Cyanide Montreal → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** www.impiregame.com



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Espirili gidişat ✔ Zindanı bitirmeye değil, bitirtmemeye çalışan olmak ✔ Gremlinlere duyduğumuz hasretin giderilmesi ✖ Espri kalitesi ✖ Kendini tekrar eden oyun yapısı ✖ Kült olabilecek bir oyunun sıradanlaştığını görmek

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bir zindanı çekip çevirmek kolay mı sanıyorsunuz?

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

SACRED 3'E DOĞRU İLERLEMELİ OYUN -VOLKAN TURAN

SACRED CITADEL



BİR SACRED oyunu ve onu inceleyen ben! Ben! Evet, inanması cidden zor, ama klavye başında bu sefer cidden ben varım... Durun, domatesleri, patatesleri dergi sayfalarına atmadan önce bir dinleyin beni! Ben varım ama neden varım? Çünkü Sacred Citadel tam benim kalemim bir oyun sevgili oyungezerler! Yani daha önce oynadığınız Sacred oyunlarıyla oynanış bakımından hiçbir alakası yok, tamamen arcade tarzında beat 'em up bir Sacred var elimizde (soldan sağa doğru gidiyoruz işte). Bildiğiniz gibi Sacred 3 yolda. Yapımcılar kafa kafaya verip demiş ki "Sacred 3 öncesindeki olayları bir oyunda anlatalım ama bu oyun aradaki açığı kapatırken ne oyuncuya yük olsun ne bize." Böylece side-scrolling tarzında, hafif ama doyurucu bir lezzet olarak Sacred Citadel çıkmış ortaya.

TEK JETONLA OYUN KAPATMAK

90'lardaki "ilerlemeli oyunlar" cidden 90'larda kaldı, artık benzerlerini görmek çok zor. Teknoloji istediği kadar ilerlesin; o janrı alevlendirecek, o janrın hayranlarını mest edecek bir iş çıkarmak mucizelere kalmış bir şey. Çünkü bugünün ruhuyla o yılların tarzını birleştirmenin belli bir formülü yok. Golden Axe bugün çıksaydı eminim ki bizden orta karar bir puan alırdı ama vaktinde çıktığı için, yani Capcom doğru yerde doğru zamanda davrandığı için bir nesil elinde kılıçla sağa doğru yürüyerek yetişti. Sacred Citadel'e bu bilinçle giriştiğimizde karşımıza çıkan şey az önce bahsettiğim beat 'em up'ların daha güzel grafiklisi oluyor. Okçusundan barbarına dört farklı karakterden birini seçip başlıyorsunuz kesim işlemine... Aynı anda kullanabildiğimiz iki silahımız var. Bir elimizde şövalye kılıcı, diğerinde topuz olabiliyor mesela. İkisini birleştirerek seri ataklar yapıyoruz (ok kullanıyorsanız yapabilecekleriniz değişiyor). Balyoz varsa seri ataklara giremiyoruz ama kafasına balyozu yiyen dağılıyor. Sadece yerden değil, havadan da saldırabiliyorsunuz düşmana. Yetmedi mi? Geniş alana yayılan büyü saldırılarınızla tanışın o halde. Mananızdan götüren bu hareketlere elbette sağlık gücünüz de eşlik ediyor. Bu mavi ve kırmızıların yanına özel saldırılar yapabildiğiniz sarı gücü de koyduk mu safkan arcade oyunumuza hazırız.

Dört ana bölüm altında daha ufak parçalara ayrılmış ara bölümleriyle hiç de kısa sayılamayacak bir oyun süresine sahip Citadel. Her ana bölümün, hem bölüm tasarımı hem de karşınıza çıkan düşman çeşidi açısından kendine has bir tarzı var. İlerledikçe daha zor düşmanlara denk gelseniz de ganimet olarak daha fazla hasar veren silahlara, koruması daha güçlü zırhlara sahip oluyorsunuz. Bunların yanında her bölümü tamamladığınızda kazanacağınız seviye atlama puanlarını saldırı, savunma, güç, çeviklik gibi özelliklerinizde harcayarak kısa sürede Hulk'a dönüşebilirsiniz. Veya benim gibi çok hızlı, arı gibi sokan bir karakter de yapabilirsiniz; size kalmış. Ama karakterinizi nasıl yaparsanız yapın oyun biraz canınızı sıkacak. Oyunun "zorluk" anlayışı genelde size bir bölgede uzunca bir süre tutup kafanıza habire düşman yollamak. Bir, iki neyse de daha sonra sıkılmamak imkansız. İkinci ana bölümden sonra istisnasız her yerde karşınıza bunlar çıkıyor. 90'larda bile bu kadar ucuza kaçılmıyordu açıkçası. Hani sabrettiniz, boss keserken eğlenirim dediniz, ama onlar da pek zekice tasarlanmış, akılda kalıcı şeyler değil. Genelde iki vur-kaç yaparak yeniyorsunuz. Bir süre sonra cidden God Mode hilesi aradım, hiç uğraşılacak gibi durmuyordu çünkü.

TRINE MI, SEN Mİ?

Ama "yanına girmek" konusunda üstüne düşeni yapıyor oyun. İster online, ister offline yanınıza iki arkadaş daha alıp bölümlere beraber dalabiliyorsunuz. Sacred Citadel ancak "beraberken" güzelleşen bir oyun olduğundan umutları kısık ateşte pişirdikten sonra başlama vuruşunu bekleyin derim (retrodan eridi tabii beyin).



Bölümlerin bazılarında üzerine binip yaratıkları avlayabileceğiniz araçlar olabiliyor. Bu en iyisi.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** SouthEnd Interactive → **Dağıtım:** Deep Silver → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** sacred-world.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

İyi	Kötü
Online, offline çoklu oyuncu	Türe keyifli bir şey katamaması
Eski günlerin atmosferi	Sıkıcı olması
Dört karakter	Aksiyonun yetmemesi

Trine 2 > Shank 2 > Sacred Citadel

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Tamam arcadeci, retrocu adamız da, Sacred severleri buradan vurmak; hadi vurdun, hakkını vermemek pek doğru değil dostum.

6,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC

MAC

TAKIM OYUNU BUDUR -POZAN ERTEN

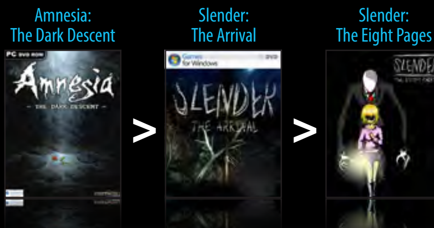
SLENDER
THE ARRIVAL

ÇOCUKKEN yaşadığım bir dönüm noktasından beri hayalet, cin, canavar gibi korku öğelerinden etkilenmiyorum, etkilenemiyorum. En azından tam anlamıyla içten gelen bir tedirginlik ve inanç eşliğinde korkamıyorum diyelim. Halbuki Türk filmlerinde gulyabaniyi görünce kafamı yastığa gömen, geceleri tuvalete tek başına gidemeyen, Sadettin Teksoy'a etmediği beddua kalmayan, Freddy Krueger'ın neye benzediğini görmeye bile yıllarca cesaret edememiş biriyim. Ama artık gerçeküstü korku öğelerine sadece yaratıcılıklarını takdir etme açısından yaklaşıyorum. Ve bu beni gerçekten çok üzüyor. Etrafımda hâlâ korkabilen insanları gördükçe kıskanıyorum. Yeni nesil korku oyunlarına bel bağlamış durumdayım ve zaman zaman iyi sonuçlar alıyorum. En azından tahmin edilemez olmaları sürekli bir tedirginlik yaşamamı sağlıyor ve aniden korkutmayı başarıyorlar. Ama bu bahsettiğim, o çocukluğumuzdaki gibi hayallerimizde büyüyüp iyice korkunçlaşan gerçeküstü varlıkların yarattığı kan çekilmesi değil ne yazık ki. Ani ve yapay bir korkudan bahsediyorum. Ve bu hissin zirvesini yaşatan Slender serisinden...

ORMANDA TEK BAŞINA

Slender: The Eight Pages geçen yaz piyasaya çıktığında, yenilikçi tarzı ve naif ama tüyler ürpertici atmosferiyle tek başınıza oynamaya kolay kolay cesaret edemediğiniz o pis oyunlardan biri olarak gündeme girmişti. Amatör video havasındaki görselliği, orman atmosferi, el feneri ve aniden görünüp korkudan hoplatan Slender Man'i ile başarılı bir oyundu. Bu gizemli ormanda saklı sekiz adet kağıt parçasını bulmak için nice ödler patladı.

Amnesia: The Dark Descent > Slender: The Arrival > Slender: The Eight Pages



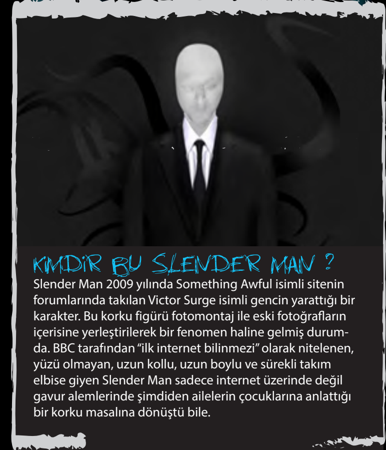
Ama çok kısa sürmesi gerçekten içimizde kalmıştı. Bunun bilincinde olan yapımcı firma Blue Isle Studios bizi çok bekletmeden, bu gizemli ormana ve Slender Man'in uzun kollarına yeniden bırakıyor. The Arrival ile ormanı tedirginlik içerisinde adımlamaya kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Oyunda Kate isimli arkadaşını ziyarete gelen Lauren isimli bir kadını yönetiyoruz. Lauren arkadaşının evine ulaştığında kendisinin saldırıya uğradığını ve ortadan kaybolduğunu görüyor. Çeşitli ipuçlarına ve notlara ulaşarak arkadaşını bulmak için ormana dalıyor. Fakat ne yazık ki Slender Man'in her adımını takip ettiğinin farkında değil... Oyun grafik olarak güzelce cilalanmış durumda. Özellikle gündüz vakti orman görüntüleri çok iyi. Açılış bölümünde ağaçlara, ışıklara, gölgelere bakarak ilerlerken zaten hemen oyuna kendinizi kaptırıyorsunuz. Zaten işin sırrı da burada. Çünkü oyunun elindeki tek korku öğesi, aniden ve zaman zaman haritanın rastgele bölgelerinde karşınıza çıkan Slender Man. Ve siz atmosferi içinizde hissetmez, oyuna kendinizi iyice kaptırmazsanız bu birkaç piksellik adamdan korkmak gibi bir ihtimaliniz yok. Zayıf hikâyesine rağmen bunu başarabilen Slender: The Arrival aslında biraz da sizin korkma isteğinizden faydalanıyor ve sizi tetiklemek için her yolu deniyor. Karakterin nefes sesleri, notlar, duvarlarda yazan yazılar, el feneriyle yol bulmak ve elinizdeki kamera çekiminden oyunu kontrol etmek gibi numaralar bir araya geldiğinde tedirginlik ve özellikle yalnızlık hissi had safhaya çıkıyor.

"SENİ DAHA İYİ SARMAK İÇİN"

Oyunda bulmaca namına neredeyse hiçbir şey yok. Tek amacımız ormanlık alandaki kağıtları toplamak ve Slender Man'den kaçmak. Çünkü yakaladığı zaman aslında niyetinin kocaman sarılmak olmadığını anlıyorsunuz. Ve oyun yine çok kısa. Üstüne bir de kolaylığı eklenince bunun bir oyun değil de sadece korkutmaya yönelik bir proje olduğunu bile düşünebilirsiniz. Ama şöyle bir durum da var; sadece tek bir korkutma öğesine sahip bir oyunun uzun sürmesi bir yerden sonra oyuncuda tedirginlik ve ürperti değil sadece bıkkınlık yaratırdı. Belli ki yapımcılar bu riske girmek istememişler. Ama bana sorarsanız, doğru yöntem oyunu kısa kesmek değil, işin içine birkaç bulmaca ve azıcık da olsa hikâye eklemek olmalıydı. Slender: The Arrival bu haliyle evde bir akşam korku filmi izlemeye eşdeğer bir tecrübeden çok daha fazlası değil.

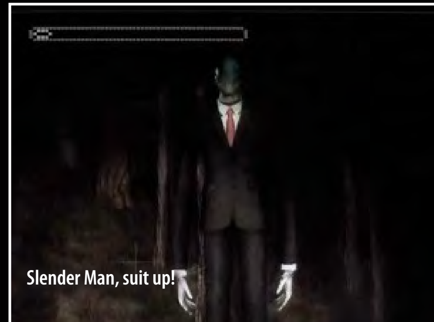
Korkmayı seviyoruz. Şimdi Freud'luğa soyunup bunun nedenini açıklayabilecek durumda değilim tabii ki ama kendi adıma çocukluğuma ait güzel bir duygu olduğunu söyleyebilirim. Korkunca, irkilince, ürperince kendimi iyi hissettiğim zamanlar oluyor. Birçoğunuzun da böyle hissettiğine eminim. Kiminiz yoğun bir şekilde kiminiz ucundan azcık da olsa Slender: The Arrival ile bu duyguyu yaşayabilirsiniz. Neredeyse olmayan hikâyesini ve kısa ömrünü fazla takmayıp, atmosferden yoksun ve gore mantığına dayalı dandik bir korku filmine vereceğiniz vakti bu oyuna ayırmanızı öneriyorum.



KİMDİR BU SLENDER MAN ?

Slender Man 2009 yılında Something Awful isimli sitenin forumlarında takılan Victor Surge isimli gencin yarattığı bir karakter. Bu korku figürü fotomontaj ile eski fotoğrafların içerisine yerleştirilerek bir fenomen haline gelmiş durumda. BBC tarafından "ilk internet bilinmezi" olarak nitelenen, yüzü olmayan, uzun kollu, uzun boylu ve sürekli takım elbise giyen Slender Man sadece internet üzerinde değil gavur alemlerinde şimdiden ailelerin çocuklarına anlattığı bir korku masalına dönüştü bile.


Boş verin Kate'i falan, manzaraya karşı pikniğinizi yapın gidin.


Slender Man, suit up!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Atmosfer! ✓ Tedirginlik ve yalnızlık hissi ✓ Slender Man gerçekten korkunç kahramanını yönetme şansı ✗ Hikâye(?) ✗ Çok ama çok kısa

SON KARAR

Grafik	★★★★ (4/5)
Hikâye	★★ (2/5)
Atmosfer	★★★★★ (5/5)
Eğlence	★★★ (3/5)
İçerik Zenginliği	★★ (2/5)
Multiplayer / Online	★★★ (3/5)
Ses / Müzik	★★★★ (4/5)

Korku hissini özleyen büyük çocuklar için bir umut ışığı.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Korku-Hayatta kalma → **Yapım:** Blue Isle Studios → **Dağıtım:** Blue Isle Studios → **Sistem:** PC, Mac → **Dijital İndirme:** 20 TL
→ **Dahası İçin:** theslenderman.wikia.com

SİZİNLE OYNAYAN OYUN -HAKAN ÖZGÜL

DON'T STARVE

Don't Starve belki de kendisiyle ilgili her şeyi açıklayan zekice bir isme sahip. "Aç Kalma" diye çevirebileceğim *Don't Starve*, sadece merakınızı gıdıklamasıyla değil, oyundan koparabileceğiniz tek tavsiye olmasıyla da özel bir isim. *Don't Starve*'ın kendini anlatmak konusundaki ketumluğunu daha güzel hiçbir şey anlatamazdı.

Rastgele yaratılmış bir dünyada uyanıyorsunuz ve gizemli bir adam, en az kendisi kadar gizemli bir havada "Aç kalma" diyerek oyunu başlatıyor. Bu noktadan sonra kendinizi uçsuz bucaksız bir dünyada sizi yönlendirecek bir şeyler ararken buluyorsunuz. Ancak eninde sonunda böyle bir şeyi bulamayacağınızı fark ediyor ve o soruyu soruyorsunuz: "Şimdi napacağım ben?"

Don't Starve, tehlikelerle dolu ve hayatta kalmanın güç olduğu bir dünya sunuyor ama çoğu zaman asıl zorluğun oyunun acımasızlığından değil, ne yapacağınızı bilemeyişinizden kaynaklandığını hissediyorsunuz. Dolayısıyla ilk bakışta dikkatinizi çekebilecek olan *The Binding of Isaac* benzerliğini bir yana koyabilirsiniz, çünkü *Don't Starve*'ın zorluğu kurallarını bilmediğiniz bir oyunun ortasına düşmenizden kaynaklanıyor. Eğer yeterince zaman ayırıp oynarsanız bu zorluk seviyesinin zaman içinde dev bir bulmacaya dönüştüğünü fark edecek ve tam da bu sebeple oyunun bağımlısı olacaksınız ancak o kadar vaktiniz yoksa muhtemelen *Don't Starve* sizin için birkaç saatlik tuhaf bir deneyimden fazlası olamayacak.

Don't Starve'ın dünyası, farklı farklı tecrübelerle keşfedilmeyi bekleyen kurallarla dolu. Bunları öğrendikçe oyundan aldığınız zevk de katlanarak artıyor ve yaşadığımız dünyadakinden farklı olarak hepsi bir araya geldiğinde tek ve büyük bir anlama kavuşuyor. Bu noktada da oyun bir maratona dönüşüyor. Ama dediğim gibi, o noktaya gelene dek o kadar fazla hata ve hamallık yapacaksınız ki hiç eğlenceli geçmeyeceğini garanti ediyorum.



KENDİNİZİ RİSKE ATMAYIN!

Elinizde kürekle mezara girmek, normalden biraz daha büyük örümcek yuvalarına veya sizden 5 kat büyük ama size saldırmayan yaratıklara vurmak gibi işlerle oyunun başında uğraşmayın. Mezarlara kürekle girmek hayaletleri ayaklandıracağı gibi, hayaletler normal silahlarınızla alt edilemiyor (not: hâlâ nasıl alt edileceklerini bulamadım). Kendinize sağlam bir tarla serisiyle bir kamp alanı yapmadan kimseye saldırmayı bile düşünmeyin. Elinizden geldiğince çabuk bir şekilde mızrak yapmaya çalışın. Yeni bir yaratık veya hayvan gördüğünüzde yanına girmek yerine etrafıyla nasıl etkileşime girdiğine bakın. En dost gözüken yaratıklar bile oyunda size saldırmayı seçebilir. Bu konuda oyun sizi sürekli şaşırtacak.

PC MAC

İKİ BOYUTLU SKYRIM

Bütün bunları bir yana bırakırsak, *Don't Starve*'ı öğrenmeye başladıktan sonra oyun sizi asla derinliği konusunda şaşırtmayı kesmeyecek, farklı dünyalarda farklı olayları yaşadıkça çok acımasız bir *Skyrim* oynuyor gibi hissedeceksiniz. Çözümler konusunda internetten yardım alma-ma konusunda ciddi bir azminiz yoksa, oyunun forumlarını ve Wiki'sini sürekli olarak kullanmanızı tavsiye ediyorum çünkü örneğin Treeguard gibi yaratıklarla karşılaştığınızda ne yapacağınızı bilememek gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Özellikle de oyunun başlarında yakalandıysanız.

Her seferinde başka bir dünya ve habitatta uyandığınız için her oyununuz farklı bir hikâye ve eğlence barındırıyor. Oyunun dünyasında tıklayarak etkileşime gireceğiniz binlerce malzeme, hayvan, maden var. Bunları toplamak ve kendinize evler, duvarlar, tarlalar yapmak, sonra uçsuz bucaksız dünyada dolaşırken hayatta kalmanın yollarını bulmak, geceleri kurda kuşa yem olmamak için kamp alanları yapmak gibi işlerle uğraşacaksınız. İçinde bulunduğunuz dünyayı yavaş yavaş keşfederken, bir yandan da daha önce hiç karşılaşmadıklarınızı görmeye ve bunlarla mücadelenin yollarını aramaya devam edeceksiniz. Bu arayış size zırh ve silah yapmayı da öğretecek, hayvanların birbirleri arasındaki ilişkileri de… Doğadaki diğer canlıların birbirine karşı geliştirdiği savunma yöntemlerinden ilham alacak ve kendinize yeni eşyalar yapacaksınız. Fakat ne yaparsanız yapın, eninde sonunda öleceksiniz.

Oyun bu kaçınılmaz sonu geciktirecek birkaç seçenek sunsa da, ölüp o dünyaya veda ettiğinizde *Don't Starve*'dan nefret edecek, belki küseceksiniz. Yine de birkaç gün sonra kendinizi tekrar oyunun başında bulabilirsiniz çünkü bu sefer daha iyisini yapabilirsiniz. Bunu birkaç defa yaşadıktan sonra oyunun *FTL*'e benzediğini düşünmeye başladım. İnsanı sürekli geri çağıran, çıkardığı dersleri uygulamak konusunda heveslendiren, büyük bulmacanın sonucunu merak ettiren bir yapısı var *Don't Starve*'ın. Ve o dünya sizin egemen olduğunuz bir yere dönüşmeden bırakıp gitmek kolay değil.

KAFA KARIŞTIRICI BİR TECRÜBE

Oyunun sorunlarında biri, bu tecrübe hakkındaki fikirlerimi fazlasıyla bulandırıyor. *Don't Starve* dünyasında ne kadar çok şey yaparsam, yarattığım karaktere o derece bağlanıyor ve öldüğümde oyundan o kadar çok nefret ediyorum. Her bıraktığımda "Bir daha oynamayacağım" diyorum. Ancak ölümümü ve yanlış yaptığım şeyleri düşünmeye başladığımda Don't Starve'de yeni bir karakter açmamak için kendimi zor tutuyorum. Bu bir oyun için ilginç bir başarı çünkü hem oyunu oynamak hem de oynamamak için kendimle kavga ediyorum. (En son bunu Diablo III'de yaşamıştım, ancak o bunu bilinçli yapmıyordu) Eğer Don't Starve size oldukça acımasız geliyorsa, oyun içindeki dünyanın kaynaklarını ve özelliklerini değiştirmeniz mümkün. Sürekli açlıktan yakınıyorsanız dünyadaki yemek miktarını kolaylıkla arttırabilirsiniz. Ya da madenlerin yerleri çok kısıtlı geliyorsa bunların kalitesini arttırmak gibi olanaklara sahipsiniz. Ayrıca oyunu oynadıkça açacağınız karakterlerin her birinin değişik özellikleri bulunmakta ve bu yüzden her karakterinizle farklı stratejiler geliştirmeniz de mümkün. Don't Starve öğrenmesi oldukça güç ve sabır isteyen bir oyun olmasına rağmen, keşfetmeniz gereken bir dünyaya sahip oldukça ilginç ve oyuncuyla oynayan bir oyun. İlk bakışta belki bu kadar zaman ve sabır isteyen bir oyun gibi gözükmemesine rağmen Don't Starve ciddi biçimde gördüğüm en derinliğe sahip oyunlardan bir tanesi olmuş. Sürekli olarak sizi şaşırtmayı ve ilginç şekillerde ölmenin yollarını öğretmeye çalışan haliyle birlikte Don't Starve kesinlikle sizi zorlayacak ve deneyecek bir oyun ve sırf bu yüzden bile saygı duyulmayı hak ediyor.

DOMUZLAR!

Oyunda sizden sonra en akıllı hayvanlar domuzlar. İki ayak üstünde duran bu domuzlar, kendi evleri bulunan ve genelde köyler halinde dünyaya yayılmış durumdalar. Domuz köylerine saldırırsanız tüm domuzlar birlik olup size saldıracaktır. Domuzlar oyunun bir seviyesinden sonra size gerekli malzemeleri bünyelerinde bulundurduklarından oldukça önemliler, bu yüzden domuz köylerinin yerlerini bulmanız oyunun gidişatı için oldukça önemli.

KARANLIKTA KALMAYIN!

Don't Starve her ne kadar aç kalmamanızı söylese de, oyun karanlıkta kaldığınızda da bitecek. Geceleri kesinlikle bir ateş kaynağınız bulunmalı yoksa gizemli güçler tarafından öldürüleceksiniz. Bu yüzden oyunda sürekli yanınızda odun ve çakmaktaşı (flint) bulundurun. Genelde kendinizi kaptırmış dünyayı keşfederken (özellikle de kampınızdan uzaktaysanız) gecenin bastırmasıyla karanlıkta kalmak istemezsiniz değil mi? Karanlıkta genelde kampınızda kös kös oturmak yerine kendinize bir yatak yapıp uyumanız da tavsiye edilir. Oyun karakterlerinin akıl sağlığı düzenli uykudan geçiyor, bu yüzden bunu ihmal ederseniz etrafta olmayan yaratıklar görmeye başlayacaksınız.

→ **Tür:** Hayatta kalma → **Yapım:** Klei Entertainment → **Dağıtım:** Klei Entertainment
→ **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
→ **Dahası İçin:** www.dontstarvegame.com

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Acımasız ve derin dünyası
- ✔ Hardcore oyun anlayışı
- ✔ Sürekli güncelleniyor
- ✖ Öğrenene kadar acı çekiyorsunuz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Sabır sınırlarınızı zorlasa da Don't Starve, öğrenildikten sonra inanılmaz eğlenceli bir oyuna dönüşmeyi başarıyor.

7,8





WHY SO KRİPTONİT? -VOLKAN TURAN

DÖVÜŞ OYUNLARINI SEVEN bir editör olarak her yeni dövüş oyunu karşısında önce büyük bir heyecan yaşasam da ardından derin, kederli düşüncelere dalarım. *Yeni bir dövüş oyunu* oynamak diğer türlerde olduğundan farklıdır, iki ayrı dövüş oyunu birbirine benzer tecrübeler sunmaz çünkü. *Half-Life 2* oynamışşanız FPS nedir bilirsiniz, ikinci FPS'niz *BioShock Infinite* bile olsa kaldığınız yerden devam eder gibi oynarsınız veya *Total War* serisini takip etmişseniz GZS'den anlarsınız, kısa bir kurcalama aşamasından sonra yeni bir strateji oyununa alışırsınız ama dövüş oyunlarında bu süreç çok daha uzun, çok daha meşakkatlidir. Bir *Street Fighter IV*, bir *Tekken 6*, *Street Fighter X Tekken*, bir *Marvel Vs. Capcom 3*, bir *Mortal Kombat* aynı değildir. Birinde usta bile olsanız diğerinde bebek kadar süt çıkarsınız sahneye. Önce bir karakterin hareketlerini öğrenirsiniz, uygulamaya çalışırsınız, sonra bunları birleştirmeye kasarsınız, kombo uydurursunuz, oyunun mekaniklerine girersiniz, yapay zekâyı tartarsınız, karakterin avantajlarını, dezavantajlarını çözer, hangi rakibe hangi düşman alınır kafanıza planlarsınız. Sonra yeni bir karaktere geçer ve süreci başa alırsınız... Şimdi neden yeni dövüş oyunlarında içimi bir keder kapladığını biliyorsunuz.

SEN BANA BİRİNİ SCORPION?!

Bilmediğiniz ama birazdan öğreneceğiniz şeyse NetherRealm'ın biz dövüş oyunu severlere bu sefer biraz insaflı davrandığı ve 2011'de yayınladıkları *Mortal Kombat*'ı oynayanlara biraz kıyak geçtiği. Yani *Mortal Kombat* oynamış olanlarınız *Injustice*'e bir yumruk kadar önde başlayacak ama ustalaşmak için hâlâ parmakları bol bol çalıştırmak gerektiğini de bilin.

Nasıl oynanır sorusuna gelmeden önce *Injustice*'in hikâyesinden bahsetmek istiyorum çünkü bir dövüş oyununda hikâyeden bahsetme-


Arkham City Origins'te de göreceğimiz Deathstroke, Injustice'te tam bir kurşun delisi. Deadpool özentisi (kavga çıkar)!

yeli epey olmuştu. Yine en son *Mortal Kombat*'ta gördüğümüz senaryo modu *Injustice*'te de bizi karşılıyor. Hem de sürprizlerle dolu bir hikâye bu. Joker tam da kendisine yakışır şekilde Metropolis'i patlatmak üzereyken bizim Justice League ekibi kendini paralel bir evrende buluyor. Bu evrende görüyoruz ki Superman kötü tarafa geçmiş, beraberinde de iyi bildiklerimizi getirmiş, Joker'in imha planlarıysa işlememiştir. Paralel evrene geçen karakterlerin başka bir gerçeklikteki halleriyle yüzleşmeleri, sorunları çözme biçimleri, dövüşleri filan derken sizi keyifli bir 6-7 saat bekliyor diyebiliriz. *Mortal Kombat*'a göre kısa, ama bir dövüş oyunu için harika bir süre bu. Tabii bu sürenin ne derece tempolu olduğu, DC hayranlarına ne derece hitap ettiği de önemli. Açıkçası hikâyenin ortalarını biraz durağan buldum ama genel itibariyle merak duygusu insanı sürüklemeye yetiyor. NetherRealm hikâyede, karakter seçiminde, sarımlarında The New 52'yi aroma olarak kullanmaktan çekinmemiş. Daha önce *Mortal Kombat Vs. DC Universe*'te de isimlerini gördüğümüz, DC Comics'in ünlü yazarları Justin Gray ve Jimmy Palmiotti'nin de hikâyede parmağı var. Hâl böyle olunca sahnelerin ve konuşmaların çizgi-roman tadında ve bol referanslı olması kaçınılmaz olmuş. Jim Lee'nin kostüm çizimleri de işin içine girince bir DC Comics severinin görüp görebileceği en iyi dövüş oyunu ortaya çıkmış.

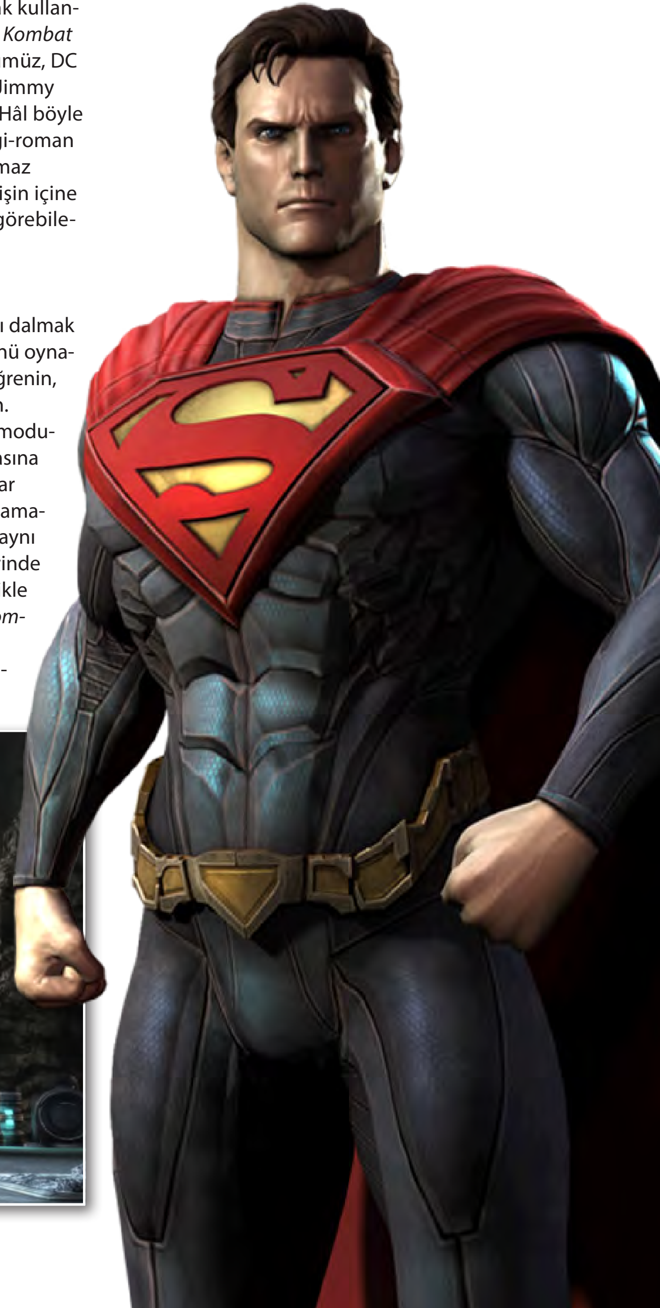
BEN OLSAYDIM

Mortal Kombat omurgasından gitmezdim. Biraz riskli olurdu ama Street Fighter X Tekken gibi cesur davranırdım. Mekan hasarlarını abartmaz, daha fazla karakter ekler, SF Alpha serisinde olduğu gibi Turbo-Normal mantığını oynanışa yerleştirirdim. Kafası karışık bir oyun olurdu, ama olurdu!

"Bİ' TUŞLARA BAKABİLİR MİYİM?"

Peki, ilk işiniz oyunun hikâye moduna mı dalmak olmalı? Hayır, önce bir alıştırma bölümünü oynayın. Girdiğiniz dünyanın kurallarını bir öğrenin, arkasından da bir saat kadar pratik yapın. Oyunun üslubunu öğrenmeden hikâye moduna girerseniz anlamsız bir öğrenme çabasına girecek, sıkılacaksınız çünkü. Her ne kadar hikâye modunda pek çok karakterle oynamanız gerekse de her karakter aşağı yukarı aynı model üzerinden oynandığından her birinde uzmanlaşmak zorunda değilsiniz. Öncelikle bilmeniz gereken şey *Injustice*, *Mortal Kombat* ile *Street Fighter* arası bir şey olmuş. Yani *Mortal Kombat*'taki hızla tuşlara basma ve çevirmeli hareketler birleştirilmiş.


Birinin hava, birinin yer üstünlüğü var. Kapışmalarına doyum olmuyor haliyle.





Yapımcılar oyunu en az 4 DLC ile destekleyecek MK'da olduğu gibi. Yeni karakterler, kostümler, arenalar, başarımlar şeklinde karşımıza çıkacak bu içerikler. Season Pass severleri de unutmuş değil Warner Bros.

BAHİSLERİ GÖRELİM!

Oyunda başlangıç seviyesindeki oyuncular için yeni bir özellik bulunuyor. Bu da Wager sistemi. Rakip kombo yaparken korunan oyuncunun yapmasıyla kombo sona eriyor. Tuşlar güç barına atanıyor ve sizden bir nevi bahis oynamanızı istiyor sistem. En yüksek bahisi yapan kazanıyor. Ya rakibe %20 dolaylarında hasar vereceksiniz ya da bir o kadarını enerji olarak geri alacaksınız. Güç barınızdan ne kadar çok verdiğinizi rakip görmüyor ve oturup animasyonun bitmesini ve sonucu bekliyorsunuz. Çok kullanışlı bir sistem olduğunu söylenemez.

Gard alma tuşu gitmiş, yerine klasik gard (geriye basılı tutma) gelmiş, çok da iyi olmuş. Karakterlerin hareket yelpazesiyse *SF* kadar geniş değil, *Mortal Kombat* ayarında. *Tekken*'deki gibi on tuşa art arda basarak kombolar yapmıyorsunuz. Üçlü, beşli hareketleri bir şekilde yerden/havadan birleştiriyor ve olabilecek en büyük hasarı vermeye çalışıyorsunuz. Bu kısım geleneksel dövüş oyunlarından çok da farklı değil ama NetherRealm bu sefer hareket listesinde hem gizli saklı hiçbir şey bırakmamış, hem de hangi hareketin ne tip eksileri, ne tip artıları var tek tek açıklamış. Eğer kombo profesörü olmak istiyorsanız dersinize iyi çalışmalısınız çünkü okkalı 4 hit, hafif 8 hit'ten daha fazla hasar verebiliyor. 24 karakterin hareketlerini ezberlemek çok zamanınızı almayacaktır ama hangi ufak kombolar birleşiyor, hangileri birleşmiyor ama daha çok hasar veriyor, bilseniz iyi edersiniz. Bilmeseniz de *Injustice*'ı oynamak oldukça kolay aslına bakarsanız.

FATALITY YOK AMA BETERİ VAR

Yarım daireleri, ileri-geri hareketleri eminim ki yapabiliyorsunuzdur. Zaten tuş olarak da *hafif, orta* ve *ağır* olmak üzere üç seçeneğiniz bulunuyor, kombinasyonlarınız sınırlı. Bir adet de karaktere özgü özel hareketiniz bulunuyor ki bir yeniden dolma süreci olduğundan sürekli yapamıyorsunuz (örneğin Green Arrow elektrikli bir ok atıyor, Batman güdümlü Batarang fırlatıyor vs.). Geriyeyse iki şey kalıyor: Birisi, dolan süper güç barınız. Eğer tamamen dolarsa her karakterde bir tane bulunan aşmış animasyonlu süper hareketinizi yapıyorsunuz. *Mortal Kombat*'taki X-Ray'in çizgi-roman hali ama abartmak konusunda *Asura's Wrath* ile yarışır, o derece! Örneğin Solomon Grundy, üzerindeki bıçaklarla başlayıp tam bitti dediğiniz anda karnından bir mezar taşı çıkarak kafanızda kırıyor! Superman bir yumrukta sizi uzaya çıkarıp oradan da bir yumrukta geri yolluyor. Aquaman köpekbalıklarına yem ediyor. Flash bir dünya turu atıp gelişine yumruk çakıyor. Batman batmobili üzerinize salıyor. Joker cüzdanında ne kadar silah varsa (bazuka filan) yüzünüze çakıyor... Sırf bu eğlenceli görüntüleri izlemek için bile tüm karakterlerle oynayacaksınız oyunu, emin olun.

Enerjinizin üçte birini götüren bu hareketleri usta oyuncular pek kullanmayacaktır çünkü kombolarla birleşen bir yapısı yok. Ya rakip boşa hareket yapacak, siz de fırsatını bulmuşken böyle cezalandıracaksınız ya da rakibin durduk yere bu hareketi yemesini bekleyeceksiniz ki turnuvalarda asla olmayacak bir şey. Biz ofiste bol bol yapıyoruz bu yüzden! Süper güç barının daha güzel kullanımıysa *hareket eşliğinde* yapıldığında ortaya çıkıyor. Hareket listesinden belirtildiği üzere hangi hareketler buna elverişli görebiliyorsunuz. Hareketi yaptığınızda doğru tuşa basılı tutarsanız harekete bir hit daha katıyorsunuz ama bunun avantajı

Süper güç barınız dolunca aşmış süper hareketinizi yapıyorsunuz. Sırf bunları izlemek için bile tüm karakterlerle oynayacaksınız oyunu.



Tam Instagram'lık bir fotoğraf, 50 like garanti (kedi var, kadın var, elmas var).




Superman bu sefer Joker'den bayrağı devralıyor.


Lex, MK Vs. DC Universe'te Agent 47'ye çok benziyordu, şimdi de Bruce Willis'e benziyor.

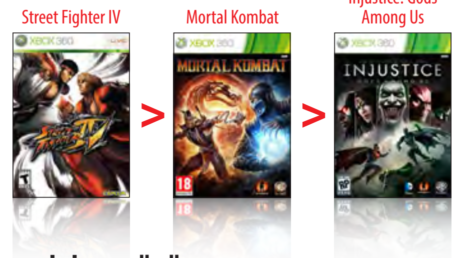
size hız kazandırması. Hamlenizi yaptıktan sonra, rakiple aranızdaki mesafeye göre, yeni hareket yapma imkanınız oluyor. Örneğin Aquaman'in yerden mızrağını çıkardığı hareketi bununla kullanırsanız, havadan bir yıldırım attıktan sonra rakibe aynısından bir daha vurma şansı yakalıyorsunuz. Diyelim ki rakip köşede ve dibinizde. Buyurun yeni kombolara!

"BİR BEN VURURUM, BİR DE YER!"

Injustice'ın türe katmak istediği, büyük ölçüde de başardığı bir konu var; o da çevreyle etkileşim özelliği. Eğer trailer'ları izlediyseniz bu özelliğin çokça vurgulandığını görmüşsünüzdür. Normal dövüş oyunlarında eğer köşede değilseniz nerede durduğunuzun pek de bir önemi yoktur ama *Injustice*'te öyle değil. Düzlem üzerinde köşelerde ve ortalarda etkileşime girebileceğiniz pek çok nokta bulunuyor. Birinde asılı füzeleri tutup rakibin kafasına atabiliyor, birinde soğuk hava borusunu kırıp rakibi dondurabiliyor, birinde ışınlanıp kaçabiliyor, birinde zehirli bitkileri sıkabiliyorsunuz… Uzayıp gider bu liste. Arena saldırılarına gard alma olmadığı için dövüşün arenanın neresine doğru gittiğini fark ediyor olmanız gerekiyor. Belki bir tuzağa çekiliyorsunuzdur? Çevreyi kullanarak hasar verme özelliği aslında 16-bit dönemindeki dövüş oyunlarında bile vardı ama arenadan arenaya geçme sistemi yoktu. *Dead Or Alive*'da oldukça iyi yapılan bu bir arenadan diğerine düşme animasyonları *Injustice*'te yeni bir boyut kazanıyor. Bu geçişleri yapmak için öncelikle rakibi duvara fırlatmalısınız (PS3'te X, 360'ta A ile yapılıyor). Daha sonra enerjinizin dörtte birini vererek yeni bölüme gideceksiniz. Eğer akıllanmazsanız rakip size bir arena turu daha yaptırabilir. Bu yüzden köşeleri iyi kullanmalı ve köşeye sıkıştığınızda çok dikkatli olmalısınız. Arenaları iyi bilirseniz agresif olmadan da saldırabilir, saldırılardan da o denli isabetli kaçarsınız.

Mortal Kombat'taki yüzlerce görevden oluşan Challange Tower'ı hatırlıyor musunuz? Heh, işte onun ruh ikizini *Injustice*'te bulacaksınız. Stars Lab adındaki mod 240 görev içeriyor ve eğer hepsinden 3 yıldız alırsanız büyük bir sürprizimiz var diyor. Henüz tüm görevleri bitiremedim ama bunun son derece zor bir iş olacağını söyleyebilirim. 100'den sonra görevler artık sadece çok iyi oyunculara hitap etmeye başlıyor ve sabrınızı test ediyor. Bu görevler sadece dövüşten ibaret de değil. Doğru zamanda doğru tuşa basmak mı dersiniz, iyi görmek mi dersiniz, fizik kurallarını değiştirmek mi dersiniz ne ararsanız var. Oyunun ömrüne en az üç ay kattığı (sizinkinden de üç yıl aldığı) bir gerçek. Her maçtan kazandığınız tecrübe puanlarını buradan da kazanıyorsunuz ama kostüm, kart gibi özel parçaları buradan elde ediyorsunuz. Kartlarsa XP Boost basmak gibi "itibar" araçlarına yarıyor. Zira online'a girdiğinizde kaçıncı seviyedesiniz, ne kadar XP'niz var, o kadar ciddiye alınıyorsunuz.

Online mod demişken *MK*'daki King of the Hill benzeri, sekiz kişilik bir Survival modu var oyunda. Oldukça eğlenceli olsa da teke tek maç gibisi yok. Güzelce düzenlenmiş lobilerden ister rakip seçin, isterseniz seviyenize göre eşleştirme bekleyin. Yapımcıların oyuna getirdiği yeni bir teknik ise kullanıcının hızına göre animasyon hızında ayarlama yapılması. Bağlantınız yavaşsa animasyon hızınız artacak ve lag'i olabildiğince az hissedeceksiniz yani. Bir diğer yenilik de güncelleme ve yamaların paket paket sunulmayıp siz hissetmeden yüklenmesi. Online imkânınız yoksa karakter bazlı Classic Battle'a göz atabilirsiniz. "Oyun bitirmek" dediğim kısım burada yer alıyor ve sizlere her karakter için dandik foto-animasyonlardan oluşan sonlar gösteriliyor. Wonder Woman'ın içine Kratos filan kaçmış, onu görüyorsunuz. İlginç.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Hakkını veren hikâye modu ✓ Sorunsuz online modu ✓ Dengeli oynanışı ✓ Arena sistemi ✗ Yükleme süreleri ✗ Az karakter oluşu ✗ Odun gibi animasyonları

PARMAK SAVAŞI

Injustice: Gods Amongs Us dövüş oyunları dünyasında *Street Fighter IV* etkisi yaratacak bir oyun değil ama Ed Boon'un, 2011'deki *Mortal Kombat*'ını saymazsak, *Ultimate Mortal Kombat 3*'ten (1995) bu yana yaptığı en iyi işi. Hele *MK Vs DC Universe*'ü düşünürsek *Injustice* beklenmedik derecede başarılı. Ed Boon yani NetherRealm hem *MK* hem de bu oyunla güzel bir dikiş tutturmuşa benziyor. Bol DLC'nin yanı sıra, yeni nesil için her iki oyunun da yeni sürümlerini bekliyorum ben. Sonuçta bizi anlayan yapımcıların sayısı iki haneli bile değil. Bu yüzden kendinizi dövüş oyunu hayranı olarak görüyorsanız acilinden saldırın, saldırın, saldıııırııın!

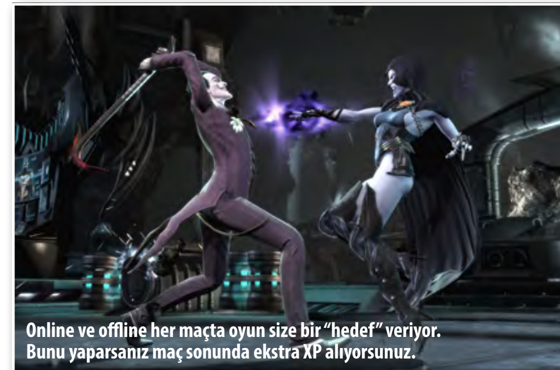
HANGİ KARAKTERLE OYNAMALI, NELERE DİKKAT ETMELİ?

Daha önceki dövüş oyunlarında ne tip dövüşçülerle oynadınız? Uzaktan, yakından veya ikisini harmanlayanlardan mı? Bunun cevabına göre seçebilirsiniz. Örneğin yakın dövüşte hızlı döverim ama az hasar veririm diyorsanız Flash'ı alabilirsiniz. Hem yakından hem uzaktan orta şiddetli dövüşürüm diyorsanız Aquaman'i alabilirsiniz. Yakından az vururum ama göçertirim diyorsanız Bane'i seçebilirsiniz. Yakından oynar ama hızlı dövüşürüm diyorsanız Catwoman'a bakabilirsiniz. Uzaktan hafif dalarım diyorsanız Joker ilacınız olabilir.

Dikkat etmeniz gereken önemli noktalarsa; oyunda dash yapmak (yani ileri, ileri) diğer dövüş oyunlarında olduğu gibi size hızlı veya özel hamle yapma fırsatı vermiyor hatta dash sonrasında yapacağını ilk hareket arasında fark edilebilir bir süre var. Dash'i saldırmak için değil de kaçmak için kullanmanız daha çok iş görüyor. Ceza hareketleri Injustice'da çok yok. Olanlar da maçın kaderini etkileyecek kadar etkili olamıyor. Bu rakipte gard alma alışkanlığı yaratıyor diye düşünebilirsiniz ama bloklanamaz ve overhead hareketlerin de bolca olduğunu belirteyim. Yani çift taraflı bir denge söz konusu.

Online maçlarda Wager sistemi kullanmayın. Bunun yanında özel hareketi yaparak da güç barınızı boşaltmayın. Kapma hareketleri ve arena hasarları ile rakibi şaşırtmak en mantıklısı bu oyunda.

Rakibi ilk olarak havaya kaldırmayı hedef alın, yere vurmak yerine. Tabii öncesinde havadaki rakibe hangi komboları yapabildiğinizi çözmüş olun. Tekken'de olduğu gibi bu oyuda da düşman havada son derece zayıf ve gard alamaz durumda. Korunan rakibe kombo yapmayın, kontra atak yemeyin.


Online ve offline her maçta oyun size bir "hedef" veriyor. Bunu yaparsanız maç sonunda ekstra XP alıyorsunuz.

SON KARAR

Kategori	Puan (yıldız)
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Her ay dövüş oyunu çıkmıyor. Injustice'in bu açıdan alınıp sindirim sisteminize dahil olması için yeterli neden var.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** NetherRealm → **Dağıtım:** Warner Bros → **Kutulu Fiyatı:** 152 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** injustice.com

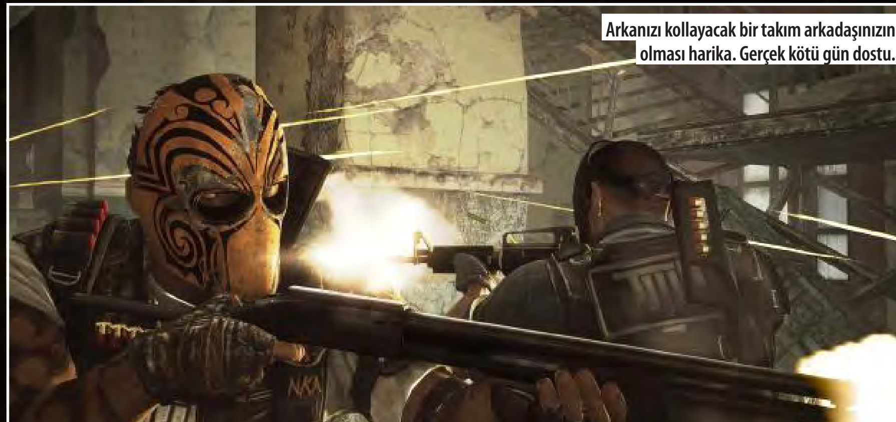
ŞEYTAN DOLDURUR -NURETTİN TAN

ARMY OF TWO The Devil's Cartel

KOLOMBİYA VE MEKSİKA. İlki uyuşturucunun yetiştiği yuva, ikincisi de uyuşturucu trafiğinin dağılma noktası olma özelliği sayesinde paranın en çok kazanıldığı merkez. Meksika'nın ismi çoğunlukla televizyonda "uyuşturucu çetelerinin" acımasız infazlar uyguladığı kaçırma ya da çatışma haberlerinde geçiyor. O haberlerin yaptığı tek bir hata var; hem Kolombiya hem de Meksika uyuşturucu satıcılarından öylesine beter çekiyor ki onlara çete demek hafif kalıyor, o yüzden kendilerine "Cartel" deniyor. Sadece Meksika'da 7 tane kartel var ve bugüne kadar kartel savaşlarında 70 bine yakın insan can verdi. Öylesine durdurulamaz bir güç haline geldiler ki güpegündüz devlet adamlarını, valileri kaçırıyorlar ve infaz ediyorlar. Hatta bazılarının elinde az sayıda da olsa tank ve savaş helikopteri olduğu söyleniyor. Kulağa şaka gibi geliyor değil mi? Bir de, Kolombiyalı efsane kaçakçı Pablo Escobar'ın, kızıyla birlikte sığınmak zorunda kaldığı dağ evinde 2 milyon doları tereddüt etmeden yakarak kızını ısıtması var tabii... Bunları anlatıyorum çünkü *Army of Two: Devil's Cartel* Meksika'da, tam da bu olayların göbeğinde geçiyor.

Army of Two, bir TPS ve tam bir macera oyunu. Günah ve sevapları saymaya başlamadan evvel bunun üzerinde önemle durmam lazım. Benim sağlam TPS kriterlerim hikâye, aksiyon ve eğlence dozunun iyi ayarlanmasıdır, o kadar. Dolayısıyla *Devil's Cartel*'i tekdüze bir TPS olduğu için eleştirirsem, puanına 1 verip geçmem gerekir ki durum hiç de öyle değil.

Başta son derece sade görünen öykü, biz oynadıkça gelişiyor ve derinleşiyor. Oralara değinmek ağır spoiler olacağından burnumuzu nasıl kedi pisliğine sokuyoruz (evet kedi aldım ve pisliği fena kokuyor) ona değineyim. Gerçek hayatta da bazı valilerin yaptığı gibi Meksika'da Cordova adında bir vali, bölgesinde iyice tehdit haline gelen bir uyuşturucu karteli olan La Guadana ve onun lideri Esteban Bautista'ya anlayacakları dilde cevap vermek için T.W.O'yu kiralıyor. Bir konvoy oluşturarak halka La Guadana'yı yok edeceklerine dair söylev çekerken (konvoyu biz koruyoruz) kartel ağır şekilde saldırıyor, çıkan kargaşada vali kaçırılıyor, biz de onun peşine düşüyoruz. Bunlar



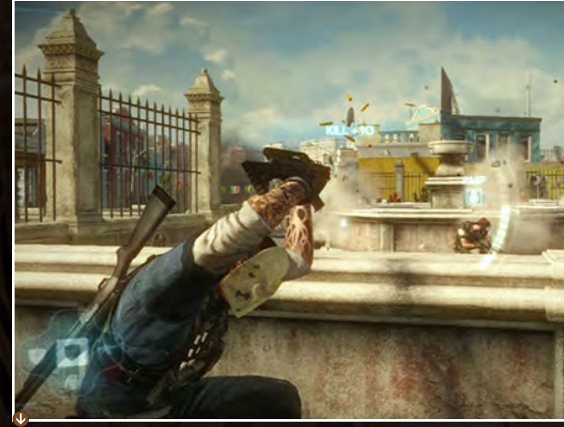
Arkanızı kollayacak bir takım arkadaşınızın olması harika. Gerçek kötü gün dostu.



Tamam silahlıyken durdurulamaz süper askerleriz, hakeza ilk vuruşu biz yaparsak yakın dövüşte de kralı gelse tanımıyoruz. Ama bazen kamikaze pilotu gibi masadan eline kaptığı ilk "şeyle" üzerimize koşan tipler çıkıyor. Çaprazlamasına koştuklarından vurmak zor ve size dokundukları an ağır hasar verebiliyorlar. Kısacası; yanınıza yaklaşmasınlar, uzaktan sevin onları.

PC | **PS3** | 360





Bu mesafeden kör atış yapmak sadece şov yapmak içindir.

Bazı insanlar sadece dünyanın yanmasını ister.

NE İYİ NE KÖTÜ?

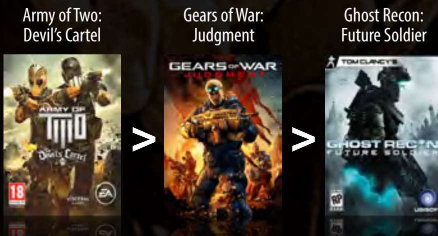
✓ Grafikler, dinamik hikâye ✓ Aksiyon dolu sahneler ✓ Seslendirme ✓ Diyaloglar ✓ Meksika uyuşturucu karteli konsepti. ✖ Yapay zekâsı ✖ Karakterlerin atlayıp zıplayamaması ✖ Hareket kısıtlılığı

yaşanmadan önce ise zamanda beş yıl geriye giderek Alpha ve Bravo'nun katıldığı bir görevi oynuyoruz çünkü o görevde yaşananlar hikâyenin geleceğini etkiliyor. Bunun böyle olması öyküye sürprizler katan güzel bir ayrıntı olmuş.

ZIPLAYAMAYAN ASKERLER

Devil's Cartel aksiyonun hiç durmadığı bir oyun (ilk *Army of Two*'yu oynayanlar zaten duruma aşinadır). Ortalıkta koşacak, ateş edecek ve üzerinize gelen yüzlerce kartel üyesini vuracaksınız. İlk gözüme çarpan oyunun kontrollerinin gayet basit olması. Çatışmalar bu tür oyunların vazgeçilmezi olan siper al ve ateş et mantığı üzerine kurulu. Fakat sipere çok yakınken (örneğin bir duvar) onu sırtınıza almayı denerseniz karakter bunu yapmıyor, illa ki arada biraz mesafe bırakmanız gerek. Keza oyunun bence en büyük eksiklerinden biri de atlayıp zıplama olmaması. Tamam siperin üzerinden atlayabiliyorsunuz ama koşarken aniden ileri zıplayıp takla atmak ya da hızla ileri atılmak gibi yetenekleriniz yok. Bunun eksikliğini en çok düşman üzerinize bomba attığında hissediyorsunuz çünkü öyle bir durumda yanınızda hızla geçebileceğiniz bir siper yoksa (ki siperler arası hareket olayı da biraz hantal) bulunduğunuz siperi normal şekilde terk ederek geri gitmek zorunda kalıyorsunuz. E böyle olunca savunmasız kalıp, düşmandan gelen ne kadar kurşun varsa eve buyur ediyorsunuz.

Army of Two: Devil's Cartel > Gears of War: Judgment > Ghost Recon: Future Soldier



HUZUR İÇİNDE YAT

Biraz gerçek hayata dönelim. Resimdeki kadının ismi Maria Santos Gorrosieta, Meksika'da görevinin bilincinde, onurlu bir valiydi. Onunla ilgili haberi yıllar önce okuduğumda çok üzülmüştüm, oyunu oynarken de aklıma hemen bu kadın geldi ve hatırasına değinmeden edemedim. İki defa silahlı saldırıdan ağır şekilde yaralanarak kurtulmasına rağmen (ikinci saldırıda eşini kaybetmişti) görevine aynı azimle sarıldı. Ama bir gün kızını okula bırakırken güpegündüz aracı çevrildi, tek dediği "Lütfen kızımın önünde yapmayın" oldu. Boş bir arazide bıçaklanmış, dövülmüş ve yakılmış bir şekilde cesedi bulundu. Meksika'daki uyuşturucu kartelleri bu vahşiliğine dair bir örnek sadece...



DURDURULAMAZ VE ORANTISIZ GÜÇ!

DC'de adam öldürdükçe ekranın yanındaki bir çizginin dolduğunu göreceksiniz. Bu tepe noktasına geldiğinde "Overkill" özelliğinizi kullanabilirsiniz anlamına geliyor. Bu özellik sayesinde belirli bir süre ölümsüz oluyor, anormal hasar veriyor ve zamanı biraz yavaşlatıyorsunuz. Oyunun bazı kilit ve zor noktaları var (araba kovalama sahnesi mesela), oralarda Overkill kullanmazsanız bölümü geçmeniz imkansız. İster bilgisayar ile oynayın ister başka bir oyuncu ile, ikinizin de ayrı ayrı Overkill'i olabiliyor. İkisini aynı anda basarsanız etkisi katlanarak artıyor. Diğer bir cihaz ise maskemize takılmış T.W.O Vision denilen bir teknoloji. İçinde bulunduğunuz çatışmada kullanılabilecek en iyi yolu gösteren bu aleti neredeyse hiç kullanmadım, çünkü harita kolaylığı açısından oyun sorunsuzca ilerlemenize imkan sağlıyor.

Düşmanın yapay zekâsı fena. Ama üzerime yüzlerce adam akarken açıkçası yapay zekânın Einstein olmasını beklemiyordum, bu açıdan beni rahatsız etmedi. Önemli olan bilgisayar kontrolündeki takım arkadaşımın performansıydı ki gayet iyi iş çıkardığını söyleyebilirim. Ama daha fazla eğlenmek istiyorsanız oyunu çevrimiçi ya da ekranı bölerek bir arkadaşınızla oynayın.

Ben normalde TPS'lerden acayip sıkılırım, *Gears of War* oynarken baygınlık geçirip kendi kendime "Nasıl bu kadar insan bu oyunu sevebiliyor?" derim. Çünkü mantık hep tekdüzedir, koş ve ateş et. Ama itiraf etmem lazım, *AoT:DC*'yi bitirene kadar her bölümü "Acaba sırada ne var?" diyerek merak ede ede tamamladım. Büyük beklentilere girmeden, aksiyon dolu bir oyuna vakit ayırmaya gönüllü herkesin de aynı tadı alacağını düşünüyorum. Jason Statham'ı kıskandıracak kadar patlama ve silah gürültüsü duyacaksınız.



→ **Tür:** TPS → **Yapım:** Visceral Montreal → **Dağıtım:** Sega / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 100 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** armyoftwo.wikia.com/wiki/Army_of_Two:_The_Devil's_Cartel

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Artı ve eksileri hemen hemen eşit bir oyun ama bir şekilde sizi eğlendirmeyi beceriyor.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

EJDERHAYA BULAŞTIN MI İŞİN ZOR

-SARP KÜRKCÜ

DRAGON'S DOGMA™ DARK ARISEN

VİDEO OYUN DÜNYASINDA yeni bir ismi, yeni bir soluğu eski serilere tercih eder oldum son birkaç yılda. Belki de son donanım neslinde birbirini tekrar eden mekaniklerin ısıtılıp ısıtılıp önümüze konmasına içerledim, yeni şeylere özlem duydum. Gözüm yükseklerde değil, sadece yeni isimler, yeni karakterler, beni içine çekecek yeni dünyalar olsun yeter.

CAPCOM'DAN EVE TESLİM

2012'de çıkan *Dragon's Dogma*, işte tam bu özelliklerdeydi aslında. Eksiklerine rağmen keyifliydi. Yaklaşık bir yıl sonra da, *Dragon's Dogma*, iki DLC, oyuna dair düzenlemeler ve sözü verilmiş eklenti bir arada tek bir pakete çevrilip *Dark Arisen* oldu. Yani anlayacağınız elimizde sadece eklenti değil, oyunun kendisi de var. Üstelik 29,99€'luk fiyat etiketi ile. Güzel değil mi? Kesinlikle. Peki sonucunda aldığımız şey nedir, ona bakalım şimdi uzun uzun.

Konuya *Dragon's Dogma* hakkında pek bilgisi olmayanlar için başlamak lazım aslında, ne de olsa *Dark Arisen* aslında bir bütün. Oyunumuz, adı "Arisen" olan ve ejderha tarafından kalbi sökülüp yenmiş bir karakter çevresinde geçiyor. İlk adımda bizden çok eski olan bir Arisen ile kısacık bölümümüzü oynadıktan sonra, karakterimizi bir çok RYO'ya taş çıkartacak kadar kaliteli karakter yaratma ekranında hazırlıyoruz. Ardından sınıfımızı (oyunda ismi Vocation), belirliyoruz ve hazırız! Dağlar taşlar bu savaşçının önünde yerle bir olmuş...değil.

BİRLİKTEN CANAVAR AVCISI DOĞAR

Dragon's Dogma zor bir oyun. Bu nedenle yanımızda "Pawn" adı verilen bazı arkadaşlarla çete misali geziniyoruz. İradeye sahip olmayan, yardım etmek için var olan bu arkadaşlardan 3 tanesi bize eşlik ediyor. Birisi bizim yarattığımız, diğerleri ise Pawn havuzundan seçtiğimiz bu NPC'ler savaşta bize destek oluyor. Onlar da bizim gibi sınıfa, ekipmana, becerilere sahip ve yarattığımız Pawn'ı geliştirmekte, yeteneklerini düzenlemekte, güvenle giydirmekte özgürüz. Ardından Pawn'larla birlikte açık dünya haritanın derinliklerine dalıyoruz, ister görevler için, ister şans eseri karşılaştıklarımızı kesmek için.

Dark Arisen içeriğinden önce, ilk olarak bu eklenti *Dragon's Dogma*'ya neler yapmış, ona bakalım. Öncelikle yükleme sürelerinde gelişme var. Demodan tam sürüme, *Dragon's Dogma* sizi ağaç etmeye meyilli bir oyundu. Bu süreler hatırı sayılır derecede kısalmış. Arayüze erişim, kullanım rahatlığı da yine hızlanıp güzelleşen şeyler arasında. Kamera sorunları da düzeltilmiş gibi, oynadığım sürede bu konuda bir problem yaşamadım. Oyunun hızlı yolculuk mekanikleri gelişmiş, eğer ki orjinal oyuna sahipseniz sınırsız sayıda Ferrystone sayesinde gezip dolaşmanız mümkün bölgeler arasında. Ayrıca yine 100.000 Rift kristali ve 6 zırh parçalı bir paket de hediye.



AL BENİ GÖTÜR UZAK DENİZLERE

Gelelim *Dark Arisen*'ın kattığı içeriğe. Olay bir gece vakti Cassardis'te (oyunun başladığı sahil





kasabası) bizi bekleyen Olra adında hanım hanımcık bir kız ile başlıyor. Kendisi bizimle görüşmek istiyor, çünkü sadece ejderha ile münasebeti olanların gidebileceği Bitterblack Isle'da bizim yardımımıza ihtiyacı var. Biz de "tamam" diyoruz, tası tarağı topluyoruz ve Olra ile yola çıkıyoruz. Ama korkmayın, istediğiniz an geri dönebiliyorsunuz. Bitterblack Isle, normal haritanın aksine daimi gece olan bir alan. Yani *Dragon's Dogma*'da olduğu gibi güneşin doğuşunu bekleyip maceraya öyle atılmak ya da gündüz vakti canavarların sayıca az olmasına güvenmek yok.


Hayır, ortadaki Gandalf değil.

Ayrıca yanınıza bolca yağ almalısınız lamba için. Çünkü Bitterblack Isle, bazı büyük savaşları yaptığınız açıklıklar dışında karanlık. Bölgeye dair ilk görevlerden birini bitirdiğinizde, ekipman sağlayıcınız Barroch ile tanışacaksınız. Oyunda ilerlediğiniz sürece başka noktalara teleport olan ve envanteri gelişen bu arkadaşın sizi karşıladığı yer, zindanların karanlığından bunaldığınızda geri dönüp nefes alabileceğiniz bir cennet adeta. Tabii bu karamsarlık ve delilik içindeki bir cennet ne kadar olursa...

Dragon's Dogma; Monster Hunter, Shadow of the Colossus veya *Dark Souls* gibi oyunlarla mekanikleri açısından benzetilir. Ama Bitterblack Isle düşünülünce, ben *Dante's Inferno* alanlarını gördüm oyunda. Bu aslında güzel bir şey, çünkü bir devin gerçeküstü boyutlardaki zincirlerle bağlı olduğu bir çukurda büyücülerle dövüşürken ya da arkasında ne olduğunu bilmediğim zindan kapılarını açarken hep tüylerim diken dikendi. O gerilimli atmosferi, grafikleri çok iyi olmasa da bir bütün olarak gayet güzel veriyor *Dark Arisen*. İşte bu atmosferde uzun bir zindan, 25'ten fazla yeni düşman, bolca ekipman ve fazla klişe bir hikâye sizi bekliyor.

BÜYÜ DE GEL

Dragon's Dogma'nın zor bir oyun olduğunu söylemiştim. Oyunda ulaşabileceğiniz en üst seviye 200. Hikâyenin sonuna ulaştığınızda, yaklaşık 50-55 aralığında oluyorsunuz. Yani 200'e ulaşmanın yolu gezinmek, her yeri didik didik etmek. Capcom, *Dark Arisen* için ilk içeriği bitirmenizi, yani yaklaşık 50. seviye olmanızı tembihliyor. Siz de kalkıp gidiyorsunuz. Başlangıçtaki düşmanlar zorlamıyor ama ilk avluya geldiğinizde, bir de bakmışsınız etrafta bir Azrail figürü Pawn'larınızı ve sizi tek vuruşta öldürmekte. Ufak bir silkinmeden ve "nasıl yani"den sonra, anlıyorsunuz ki bu oyun *Dragon's Dogma*'dan daha da zor. Oradan kurtuldunuz, ardından bir zindanda daha sıradan gibi görünen düşmanlarla savaşıyorsunuz. Aralarından birisi size doğru atılıyor ve iki tanecik vuruşla 3000'lere dayanmış hayat barınızı bitiriveriyor.

Böyle bir zorluktan bahsediyorum ne yazık ki. Üstelik bu zorluk, Pawn'larınıza iş emanet edemediğinizi gördüğünüzde daha da tatsız oluyor. Düşmanlar güçlenmesine rağmen, Pawn'ların yapay zekâlarında iyileştirmeye gidilmemiş. O nedenle tek vuruşta ölebilecekleri hiçbir konumdan kaçmıyor, orada öylece bekliyorlar. Bu da sizin boss savaşınızda kendinizce tırmanıp düşmana vurma şansınızı yok ediyor. Çünkü eğer şansızsanız, savaşın ikinci dakikasında siz hariç tüm ekip yerde ölü bir şekilde yatabiliyor. Bu da özellikle düşmanlar ve taktikler değiştiğinde, oyunda fazlaca yalnız kalmanıza ve sinirden köpürmenize sebep oluyor. Sürekli birileri sizi kör ediyor, zehirliyor, taşa çeviriyor. Oyunu sürekli bölüp iksir içmek zorunda kalıyorsunuz, çünkü destek olacak kimse yok. Bu da oyunun ritmini sekteye uğratıyor bir nebze.

Dark Arisen'a dair diğer bir konu, sandıklardan bulduğumuz malzemelerin "lanetli" olmaları. Diğer oyunlardaki tanımlama süreci ile özdeş olan bu lanet, sadece Olra tarafından çözülebildiği için sürekli başlangıç bölgesine dönmenizi mecbur kılıyor. Ve eğer yol bulmada sıkıntı çekerseniz benim gibi, dönüşler bazen ıstırap oluyor.

EDERİ VAR MI Kİ?

Dark Arisen, arada bir oyun aslında. Eğer *Dragon's Dogma* elinizde varsa, yeni içeriğin miktarı sizi fiyattan soğutabilir. Çünkü araştırma ve seviye atlama isteğinize göre birkaç gün ya da birkaç hafta arasında oyun süreniz var. Eğer *Dragon's Dogma*'ya sahip değilseniz, almak için daha çok sebebiniz var. Bütün olarak düşünülünce güzel bir paket *Dark Arisen*. Üstelik *Dragon's Dogma*'nın çoğu eksikliğinin giderilmesinin yanında DLC'ler ve eklenti ile geliyor. Ama mekanikleri aynı, değişmemiş. Üstelik sürekli gece olan, tek kişi oynanışı dertli, ucuz bir aşk hikâyesi sizi soğutacak şeylerse, yeni içerik keyfinizi kaçırabilir.

Dark Arisen, kişilikli bir paket. Hatalarını düzelten bir firmanın, yolunu çizdiği gibi takip ettiğinin göstergesi. Yeni hataları var bu sefer de, ama bu biraz da yapımcının çabasının bir sonucu olarak görülmeli. Bizim beğenimizden ayrı olarak, bu paket Capcom'un *Dragon's Dogma* ismini önemsediğini ve ilerletmek istediğini gösteriyor aslında. Tekrar alınan geri bildirimlerle, bir sonraki sefer daha başarılı bir hamle yapacaklarına güveniyorum ben. O zamana kadar, uzun bir av sezonu ve çeşit çeşit yaratık sizi bekliyor olacak.



Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Yeni başlayanlar için paket dolu dolu
- ✔ Japonca dublaj ilgilenenler için hoş
- ✔ Teknik aksaklıklar büyük ölçüde çözülmüş
- ✔ Eklenti alanının atmosferi çarpıcı, çekici
- ✖ İlk oyunun sahipleri için acımasız fiyat
- ✖ Yapay zekâ tek kişilik deneyimi baltalıyor
- ✖ Grafikler hiç elden geçmemiş
- ✖ Yeni düşmanlar çok da çeşitli değil
- ✖ Karanlık atmosfer herkese göre değil

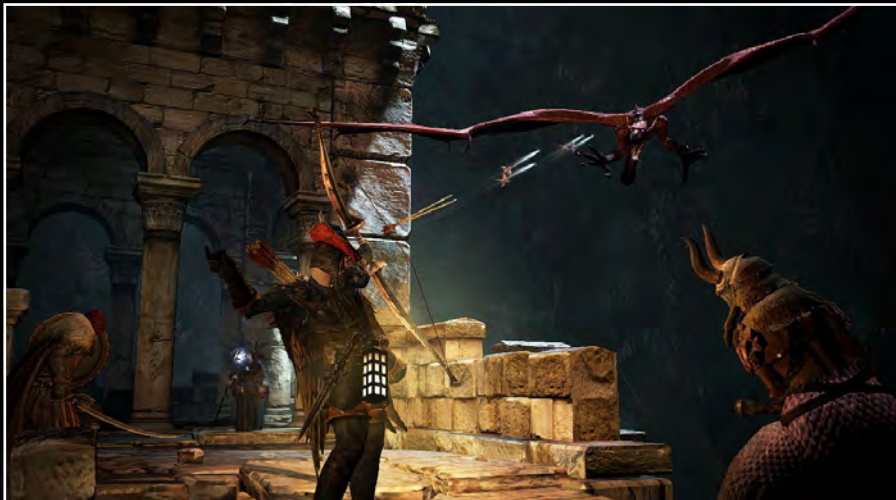
Son Karar

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Seveni için böyle bir paket, böyle bir fiyata harika. Ama tercih kitlesi fazla dar.

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



→ **Tür:** Aksiyon / Macera → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Aral → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** Belli değil → **Dijital İndirme:** 30€ (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** dragonsdogma.wikia.com



GOLFÇÜLER BU KADAR PARAYI NEREDEN KAZANIYOR? -NOYAN AKATLI

EUROSPORT her gün ailece izlediğimiz bir TV kanalıdır ve ne zaman bu ekranda golf özetleri izlesek babam mutlaka golfçülerin nasıl olup da çok para kazandığını sorar. Bir türlü tam, açıkça yanıtlayamadığım bir muamma olarak bu soru yıllardır aramızda dolanır durur. Ancak dergi sayfalarına spor oyunları yazmaya başladığımdan beri sporcuların değilse bile spor oyunu yapımcılarının parayı nereden kazandığını, başka nerelerden kazanmayı amaçladığını gayet güzel anlamış durumdayım (bkz. DLC Dayatması kutucuğu). Erdiğim bu bilinç seviyesinin huzuruyla hafif rüzgârlı bir akşamüstü, günbatımına karşı, yenilenmiş golf sahamıza adımımı atıyorum.

SAHALAR VE SOPALAR

Hâlihazırda en gerçekçi, kaliteli golf oyunu olan Tiger Woods PGA Tour serisini daha önce oynamış olan arkadaşların dikkatini "akşamüstü, günbatımı" kelimeleri çekmiştir muhtemelen. Tiger Woods 2009 tve 2010'a uzun saatlerini vermiş bir oyunsever olarak serinin bu son halkasının getirdiği yenilik ve geliştirmelerden bahsedeceğim öncelikle. Artık sabah, öğle, ikindi vakti, akşamüzeri hatta gece ay ışığında bile oynamak mümkün. Seride ilk defa golfteki dört büyük organizasyona ve turnuvaların tümüne (Masters, ABD Açık, Açık Şampiyona ve P.G.A. Turu) katılabiliyoruz. Siyah – beyaz, sepya görüntüler eşliğinde, 19. yüzyıldan başlayarak günümüze kadar gerçekleşmiş efsanevi başarıları tekrarlamaya çalışmak gibi bir seçeneğimiz de var. Çevrimdışı dört, çevrimiçi ise yirmidört oyuncuya kadar turnuvalara girebiliyoruz. Tam yirmi saha ve yirmiden fazla eski – güncel golf yıldızı oynanabilir karakter sopalarınıza amâde. Çevrimiçi golf kulübü kurmak, toplam yüz kişiye kadar üye almak ve üyeler arası süre sınırlı turnuvalar düzenlemek, sesli sohbet etmek mümkün. Günün her saati katılabildiğiniz çevrimiçi turnuvaların yanı sıra vuruş güzergâhı ve toplarının durduğu noktaları görebileceğiniz (bir tür "Ghost" – Hayalet modu) rakipler de bulunuyor. Kadın sporcular da yeni eklenen LPGA (Profesyonel Golfçü Kadınlar Birliği diyebiliriz) modu sayesinde kendi klasmanlarında zirveye yürüyebiliyor. Ayrıca kariyer modunu çok daha anlamlı, sürükleyici kılacak değişiklik ve geliştirmelere de (hedefler sayesinde yavaş ama istikrarlı bir oyuncu geliştirme hissi gelmiş) rastladığımı belirteyim.

GOLF SOPASINA İNCE AYAR

PGA Tour 14'ün bence en güçlü olduğu konulardan biri "ayar". Benim gibi 2-3 yıllık, birkaç yüz saatlik deneyiminiz de olsa, golfü bir otomobil modeli, Tiger Woods'u da sadece çok zengin ve çapkın bir şöhret olarak da bilseniz; vuruş açısından saha ve hava koşullarına kadar yapacağınız toplam yirmi otuz civarı ayarın yardımıyla beceri düzeyinize uygun zorluk, yarışma hissi, dolayısıyla tatmin edici eğlence düzeyine rahatça ulaşabiliyorsunuz. İki haftalık oyun deneyimim boyunca FIFA serisinin son iki oyununu hatırladım sıklıkla: Nasıl ki FIFA 13 ezbere dayanmayan, her maça



"Golf sopası sallayan bakımlı eller" ve "Bu adamlar nereye bakıyor?" klişeleri.



1958 – 1976 arası "Efsanevi Üç Büyükler Dönemi".

– pasa – şuta ayrı özen gerektiren yapısıyla oyunseverlerin saygısını kazandıysa, PGA Tour 14 de her vuruşta açıyı, hedefi, hızı, yüksekliği ayarlama konusunda zorunlu kıldığı dikkat ve konsantrasyon ile yükseltiyor atmosfer ve eğlence ölçütlerini. Spor oyunlarında "oynanabilirlik" ve animasyonlar çok önemli iki unsurdur; PGA Tour 14 standartlaşmış hedef ve sopa seçimine ayakları, vuruş açısını ayarlamayı ekleyerek daha gerçekçi, içgüdüsel bir zamanlama da katarak, göze hoş gelen animasyonlar eşliğinde, rahat koltuğundaki sporsevere "Şiddetli rüzgâra, nehir engeline, eğimli son düzlüğe rağmen dört vuruşluk çukuru hatasız geçmeyi başardım" hissini, golf sopasıyla vuruş yapma keyfini yaşatmayı başarıyor. Eğitim bölümünde vuruşlara gelen tüm yenilik ve geliştirmeleri deneyerek görmek, öğrenmek mümkün ayrıca.

GOLF KURALLARI

Oyunumuzun büyük bölümünde karşılaşacağınız Vuruş Sayısını anlatacağım kısaca. Turnuvalarda 3, 4 ve 5 vuruş sayılı, yaklaşık 150 ile 500m. arasında değişen mesafelere sahip çukurlar bulunur. Eşit vuruş sayısına "Par" derecesi verilir, bir fazla vuruş +1 "Bogey" olarak cezalandırılır; örn. 5 vuruşluk çukuru 3 ile geçen oyuncu -2 "Eagle" (Kartal), 4 vuruş ise -1 "Birdie" (Kuş) ile ödüllendirilir, 5 par, 6 bogey olur. Göl, deniz vd. topu suya kaçıranlara fazladan bir vuruş ceza verilir. Toplam en az vuruş yapan oyuncu turu kazanır. Ayrıntılı bilgi için: **www.tgf.org.tr/files/GOLF_KURALLARI.PDF**



Tiger Woods PGA Tour 14



>

Tiger Woods PGA Tour 13



>

Tiger Woods PGA Tour 10



İMKÂNSIZI MÜMKÜN KILAN ADAM TIGER WOODS

Karakterimi (LPGA turu denemek için yarattığım zeki, çevik ve güzel New Yorklu golfçü) 50. seviyeye kadar getirdiğim kariyer modu biraz ağır ama emin adımlarla, sürekli çıtayı yükselterek ilerliyor, başarılı. Klasik "hadi yemekten sonra bir golf atalım" modunu (tavla modu da denebilir) çevrimdışı, arkadaşlarınızla keyifle oynayabilirsiniz. "Efsane anları yeniden canlandır" bölümü tam ismi böyle olmasa da, döneme ait sopa, kıyafetlerle, zamanın saha hatta görüntü şartlarıyla vakit ayırmaya değer, faydalı bir eser olmuş. Rekabet yetmediyse, golf kulübünde ilk on sırayı, o da olmadı envai çeşit çevrimiçi turnuvada kürsüye çıkmayı gözünüze kestirebilirsiniz.

Topumu çukurdan alıp golf sopalarımı toplayarak yeşil çimene veda etme vakti geldi. Yapımı ve bakımı masraflı, bir yandan da doğaya katili ama sahalarında insana doğayla iç içeymiş gibi bir yanılsama yaşatan, on iki ayda transfer, küme düşme vb. önemli olayların yaşanmadığı "zengin sporu" golf için her yıl oyun piyasaya sürmek ve beğeni kazanmak kolay bir iş değil. Tartışmalı tarafları bir yana koyarsak, golfle alakası olan her oyuncunun önündeki en güçlü seçenek Tiger Woods PGA Tour 14. Arnold Palmer'ın 1958'de yakaladığı "Amin köşesi" skorunu, üç çukurda eksi üç vuruşla geçme mutluluğunu bana yaşattığından beri bu oyunu daha da seviyorum. Centilmenlikten ayrılmayın, sporla kalın...

DLC DAYATMASI

Oyunlarda ücretli DLC'ler artık yaygın ve kanıksanmış durumda. Fakat kariyerin başlarındaki bir turnuva için "Sahayı satın almadığınız için katılamazsınız" uyarısıyla karşılaşmak, yeni çıkmış indirimsiz satılan bir oyunla gelen toplam içerikten (oyunda 20 saha varken, DLC olarak daha fazlası satılıyor) fazlasının para karşılığı satılması, üstelik oyuna devam etmek için zorunlu (kariyerde her beş, çokoyunculu modda neredeyse iki turnuvadan biri DLC saha gerektiriyor) durumda, tam bir "dayatma" şeklinde sunulması, oyun ve dağıtımcı firma için önemli bir olumsuzluk olarak göze çarpıyor maalesef.



Sepya fonda, vuruş açısı, rüzgâr hızına nostaljik bir bakış.



Tiger Woods da tribünlere oynuyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Basit, içgüdüsel kontroller
- ✔ Golf tarihine yolculuk
- ✔ Çevrimiçi destek ayrıca çokoyunculu mod için ilave ve geliştirmeler
- ✔ Her düzeyde oyuncu için uygun, ayarlanabilir zorluk derecesi
- ✔ Sürükleyici ve keyifli kariyer modu
- ✖ Kariyerde ve çokoyunculu turnuvalarda keyif kaçıran DLC dayatması
- ✖ Spiker yorumları, turnuva öncesi saha tanıtımı zayıf
- ✖ PS3 Move için öğrenme eğrisi, alışma evresi uzun

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Gerçek sahalarda gerçek rakiplere karşı huzurlu bir şekilde spor yapma olanağı sağlayan bir oyun.

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Tiburon → **Dağıtım:** EA Sports → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 149 TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** www.easports.com/tiger-woods

SİZ DE Mİ PARTİDEN SIKILDINIZ? -POZAN ERTEN

Rabbids Land

2006'DAN BU YANA o konsol senin bu konsol benim koşturan şuursuz tavşanlarımız derginin yeni oyuncağı Wii U'da da boy göstermeseler olmazdı. Serinin son numarası olan *Rabbids Land* etrafta eş dost, torun torba kim varsa televizyon karşısına toplayıp beraber eğlenmenizi hedefleyen parti oyunlarının son şubesi. Bununla beraber Wii U'nun yeni ve kendine özgü gamepad'ini kullanması açısından da iyi bir Wii U test aracı olduğunu söyleyebilirim. Sevdiğim bir seri ve Nintendo ile yeni bir oyun deneyimi benim açımdan yeterince heyecan verici olsa da incelemem gereken bir parti oyunu olduğu için kendime birkaç kurban bulmalıydım. Dergideki sıkı oyuncuları ikna etmem zordu. Hafta sonu Wii U'yu aldığım gibi eve götürdüm, kız arkadaşımı ve diğer hayta arkadaşlarımı bir şekilde kandırmalıydım. Sağ olsun "DAAAAAAAAGH!" diye bağıran ve anlamsızca konuşan şapşal tavşanlar beni hiç uğraştırmadan ilgi çekmeyi başardılar.

Raving Rabidds serisinden alışık olduğumuz mini oyun formatı, serinin yeni halkası *Rabbids Land*'de masaüstü oyun formatına dönüşmüş durumda. *Monopoly*, *Cranium* tarzı ev oyunlarını hepimizi biliriz ve birazcık da olsa oynamışızdır. Oyunun içinde böyle bir özellik olmasında sorun yok, fakat *Rabbids Land* oyuna yeni başladığınızda sizi mini oyunlarından mahrum bırakıp dört kişiyle birlikte ille de masaüstü oyununa mecbur bırakıyor. Mini oyunları oynamak için bekleşen mini mini dostlarınızsa gıdım gıdım sunulan içerik yüzünden hızla bu oyun partisi fikrinden soğuyor. Davşanların duvara tosladığı ilk nokta da böylece ortaya çıkmış oluyor. Dört kişi birlikte oynadığınız bir parti oyununda durmaksızın eğlence arayışı içinde olmak en doğal hakkınız. Ama yer yer oldukça sıkıcılaşan bir masaüstü oyununu oynamak bu serinin mücadeleden çok gülmeye odaklı eğlence anlayışına pek uymamış. Üzerlerinde oyunu test ettiğim arkadaşlarım parti oyunlarına pek de aşina olmadıklarından ve Wii U'ya daha doğrusu kontrol sistemine ateşi bulan mağara adamları gibi baktıklarından olayın bu kısmıyla saatlerce keyifle vakit geçirdiler. Ama masaüstü oyun kısmının ölümüne yavaşlığı ve fazlasıyla kolay mini oyunlar sebebiyle olsa gerek, oyunun başından kalktığımız andan itibaren olay mahalline geri dönmemek için türlü bahaneler ürettiler. Tekrar oynamak için herhangi bir istek duymadıkları zaten gözlerinden okunuyordu.


Uluorta öpüşüyorlar memur bey, atın bunları içeri!

Masaüstü oyun modundayken bütün amacımız belli bir sayıda trophy'ye ulaşıp partiyi galip bitirmek. Bunun için zar atıp yol alıyor ve dur-





Ritim ve müzik temalı oyun miniler arasında en eğlencelisi.

Like a bunny-sir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Tavşanlar ve mizah
- ✔ Wii U kontrol cihazını kullanımı
- ✖ Board Game
- ✖ Fakir ötesi içerik
- ✖ Mini oyunların azlığı
- ✖ Kendini tekrar ediyor

duğumuz karenin bize buyurduğunu yapıyoruz. Hediye karelerinden çıkan çeşitli bonusları kullanarak da sıramız geldiğinde eşe dosta hinlik yapıyoruz. Buradaki animasyonlar aslında keyifli ama bir yerden sonra tabi ki kendilerini tekrar etmeye başlıyor ve bin yıllık bir eğlenceyi neden bir yeni nesil konsolda oynadığınız sorusuyla baş başa kalıyorsunuz.

Aslında gelmiş geçmiş bütün oyunların, tüm eğlence biçimlerinin ortak noktasıdır bir süre sonra tekrara düşüp sıkıcılaşmak. Ama bunun önüne geçmenin kolay bir yolu var ki o da zengin içerik. Niyeyse Ubisoft *Rabbids Land* söz konusu olduğunda bunu görmezden gelmiş ve içerik üretmede çok cimri davranmış. Attığımız her zarda denk gelebileceğimiz sadece yedi farklı kare var ve maalesef bunlardan sadece iki tanesi eğlenceli. Mini oyunlar da dahil olmak üzere oyunu etkileyen rastgele etkinlikler dışında bütün karelerin içi bomboş. Ubisoft, tavşanların eğlence amacını bir kenara bırakarak trophy kazanmaya odaklı bir mücadele hissettirerek bence çok büyük bir yanılgıya düşmüş. Bir de buna kısıtlı içerik ve inanamayacaksınız ama topu topu 19 adet mini oyun eklenince, ya yok ben daha bir şey demiyorum sana Ubisoft...

DİRSEK YALAYARAK İÇERİK AÇMAK

Gavurların "goofy humor" dediği ve bizim daha çok eski çizgi filmlerden aşina olduğumuz mizah anlayışı Rabbids serisinin tamamında olduğu gibi burada da aynen devam ediyor. Ama bu konuda da bir dengesizlik söz konusu. Trophy kazandıkça açılan kısa videoların kimisi yararken kimisi beş yaş üstüne hitap etmeyen komikliğiyle güldürmekten ziyade boş baktırıyor. Aynı dengesizlik oyun içi animasyonlarda da var. Oyunda arkadaşlarınızla vakit geçirdikçe değişen haber bülteni tarzı alt yazılar iyi bir fikir ve oldukça eğlenceli. Ama bunların da çeşitliliği kısıtlı. Bazı mini oyunlar Wii U'nun kontrol cihazının kullanımı ve içeriği sayesinde gerçekten eğlenceli ama çok basit oldukları gerçeğini değiştirmiyor.

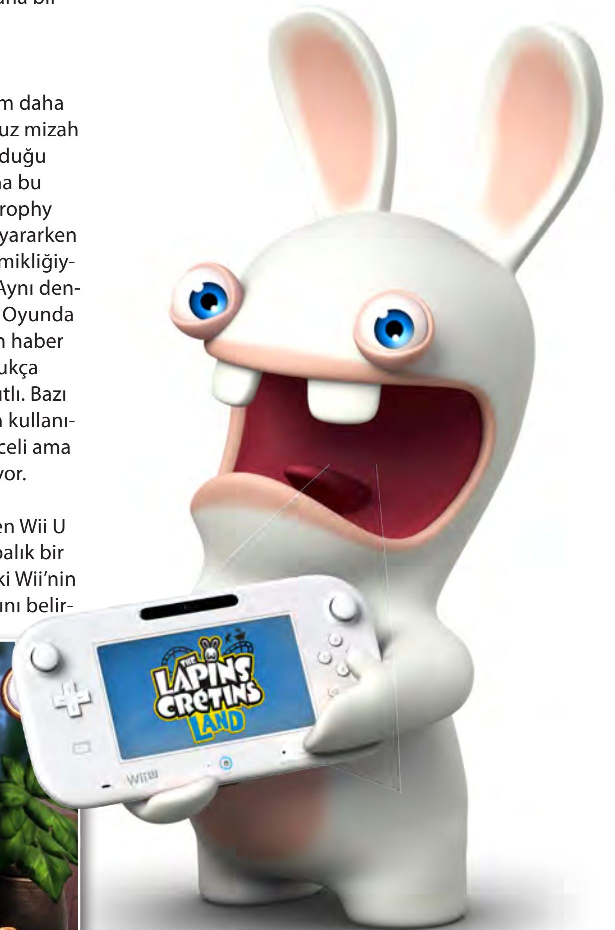
Rabbids Land'in en büyük artısı gerçekten Wii U için üretildiğini hissettirmesi. Ama kalabalık bir arkadaş grubuyla parti yapacaksanız eski Wii'nin kontrol cihazlarına da ihtiyacınız olacağını belirteyim. Gördüğünüz gibi eksileri oldukça fazla ve her artısı içine bir "ama" bulunan bir oyunla karşı karşıyayız. Her seferinde farklı arkadaşlarınızla, hevesinizi alana kadar haftada bir açıp iyi vakit geçirebileceğiniz bir oyun ama içerik ve oynanış olarak serinin en zayıf halkası olmuş kesinlikle. Davşanları benim gibi seven kişiler için bile ömrü fazlasıyla kısa. Wii U için iyi bir *Mario Party* oyunu beklemek daha akıllıca olacaktır.

Rayman Raving Rabbids 2 > Mario Party 9 > Rabbids Land





Havuç neyinize yetmiyor?



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Wii U için deneme amaçlı bir parti oyunu, ne yazık ki daha fazlası değil.

5,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Parti Oyunu → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** rabbids-thegame.ubi.com/rabbids-land



UFUKTA PLAYSTATION 4, YENİ XBOX VAR, İKİ AVCUMUZ DA KANARCASINA KAŞINIYOR YANİ, AMA ONLARDAN DAHA ÖNCE OFİSİMİZİN YENİ KONUĞU WII U OLDU. ÇEŞİTLİ NEDENLERDEN ÖTÜRÜ WII U ÜLKEMİZE RESMİ OLARAK GİREMEDİ AMA BİR ŞEKİLDE WII U SAHİBİ OLANLAR, OLMAYI DÜŞÜNENLER İÇİN BİZİM YİNE DE BAZI ÖNERİLERİMİZ VAR. KİMİSİ GÖZDEN KAÇAN ÖZELLİKLERDEN, KİMİSİ DE SAHİP OLUNMADAN ÖNCE BİLİNMESİ GEREKENLERDEN. **-VOLKAN TURAN**

Wii U Hakkında Bilmeniz Gereken 10 Şey!

1 KAÇ FARKLI Wii U VERSİYONU VAR?

Basic Set ve Deluxe Set şeklinde iki türlü Wii U paketi var. Basic Set'te konsol, gamepad, ekran kalemi, sensör bar, HDMI kablosu, gamepad ve konsol adaptörü bulunuyor. 50 dolar daha pahalı olan Deluxe Set'te ise Wii U 32GB hafıza ile geliyor, ama rengi siyah olmak şartıyla. Gamepad beşiği, konsol ve gamepad oturağı, Nintendo Land oyunu ve her indirilebilir oyundan kazandığınız kullanılabilir puanları toplayan program da yanında geliyor Deluxe'ün.



2 Wii U OTOMATİK OLARAK VEYA GAMEPAD ÜZERİNDEN KAPANIYOR MU?

Kocaman bir hayır! PS3 ve Xbox 360'ta olan "Konsolu kapat" komutu Wii U'da yok. Yerinizden kalkıp Wii U'nuzu kapatmanız gerekiyor. Elbette kalkıp kapatmak dert değil, alışkanlıktan ötürü oyunu dondurup konsol başından kalktığınızda konsolun uyku moduna geçmesini beklersiniz ama üzgünüz. Wii U, siz kapatmadıkça "çalışmaya" devam edecek. Sürekli çalışma fikri teorik olarak kulağa iyi gelse de Wii U'nun kendini buzdolabı sanması hoş olmamış.



3 TV OLMADAN Wii U OYUNLARI OYNAYABİLİR MİYİM?

Hem evet, hem hayır. "Kesinlikle evet" olsaydı zaten Wii U bir ev konsolu değil, el konsolu (hem de pahalısından) olurdu. Ama "Evet", çünkü bazı oyunlarda TV moduna geçmeden, gamepad üzerindeki ekrandan tüm oyunu görerek oynayabiliyorsunuz. Örneğin New Super Mario Bros U. Ama bir Zombi U oynayamazsınız. Neden? Çünkü asıl görüntü TV'den alınıyor. Gamepad'deki görüntü de hem radar hem de envanter işlevini görüyor. Şimdilik Japonya'da bazı uygulamalar ile özellikle JRYO'lar sadece pad üzerinden oynanabilir kıvama getirilmeye çalışılsa da biz TV'ye bağlamadan Wii U oynamanın çok da elzem bir şey olmadığını düşünüyoruz. Buna çok da takılmamak gerekiyor çünkü Wii U hem TV'yi hem de gamepad ekranını oyunlarına çok iyi yayıyor ve daha önce pek görmediğiniz oyun tecrübeleri olarak geri dönüyor.



4 Wii'NİN Wii REMOTE VE NUNCHUK'I Wii U'YU DESTEKLİYOR MU?

Evet destekliyor. Hatta fitness özel kontrol cihazlarını da, denge tahtasını da, Wireless Sensor Bar'ı da destekleniyor ama bu demek değil ki her oyunda bunlardan faydalanabilirsiniz. Oyunun arka tarafındaki siyah bant kısmında uyumlu kontrol cihazlarını görebilirsiniz. Orada olmayan cihazlar desteklenmiyor gibi bir sonuç da çıkarıyoruz buradan!



5 KONSOL SALONDA AMA BEN TUVALETTEN DE OYUN OYNAYABİLİR MİYİM?

Eğer TV uyumu gerekmiyorsa evet, tabii ki salon ile tuvalet arasındaki mesafenin kısa olduğunu varsayarsak. Wii U 6-8 metre mesadefen oyunun görüntüsünü pad'e başarıyla yollayabiliyor. Bu mesafe arttıkça, araya kalın duvarlar girdikçe kaybınız büyük oluyor doğal olarak. Ayrıca tuvalette kitap okunur, ne oyun oynaması ya!



6 USB KABLOSU GAMEPAD ŞARJ ETMEYE YETERLİ Mİ?

Üzgünüm dostlar. Belki de Wii U'nun baltayı taşa çaktığı en büyük nokta bu. Dört saat kadar oynadığınızda nefesi tükenen Wii U gamepad'ini şarj etmek için yapmanız gereken özel şarj adaptörünü gamepad'e takmak. Yani harici bir prize ihtiyacınız olacak. Eğer oyununuz yarıda kesilsin istemiyorsanız, elinize ayağınıza dolaşacak bir kablonun çevrenizde olmasını kabullenmeniz gerekiyor. Bu adaptörün Basic Set ile gelmediğini de belirtelim. Ya Deluxe Set alacaksınız ya da adaptörü harici olarak satın alacaksınız.



7 Wii U'NUN HAFIZASI YETERLİ Mİ?

Basic Set 8GB, Deluxe Set 32GB kapasiteyle geliyor. Yani bu sorunun cevabı aslında sizde. Oyun sayınız, online performansınız, arşiv kültürünüz derken baktınız yeriniz doldu, korkmayın! MicroSD (32GB) kartlarla ek hafıza elde edebilirsiniz Wii U'da. Ya da USB girişinden harici HDD takarak daha büyük boş alanlara sahip olabilirsiniz. Save dosyalarınızı yedeklemek, medya dosyalarını saklamak gibi şeylerden vazgeçmeniz gerekmiyor yani Wii U'da.



8 Wii'DEN Wii U'YA BİLGİLERİ NASIL AKTARIRIM?

Eski bir Wii, yeni bir Wii U kullanıcısıysanız aktarmak isteyeceğiniz pek çok bilgi, materyal olacaktır. Bunun için ihtiyacınız olan bir SD, bir Wii Remote ve de internet bağlantısı. Wii U'daki Wii uygulamasına gidip Wii U'nuzu adeta bir Wii kıvamına getireceksiniz öncelikle (gamepad çalışmıyor olacak). Save dosyalarınız, WiiWare, Virtual Console yazılımlarınız, indirilebilir içerikler, Wii puanlarınız, Wii Shop kanalındaki satın alma kayıtlarınız, Mii'leriniz Wii U'ya topluca taşınabilir. SD kartınızı Wii U'ya takacak ve Wii uygulamasını çalıştıracaksınız. Ardından SD kartı Wii'ye takacak ve aynı uygulamayı Wii'de çalıştıracaksınız (bu uygulamaları Wii'nin online dükkanından indirebilirsiniz). Böylece Wii bilgilerinizi SD karta aktaracak. Bu sırada da muhteşem bir animasyon sizlere eşlik ediyor olacak, mutlaka izleyin. En sonunda da SD kartı Wii U'nuza geri takacak ve bilgileri aktaracaksınız.

9 İNTERNET PERFORMANSI İYİ Mİ?

İyi. Aslında olması gerektiği gibi. Kendine özel online dükkanı (eShop) PSN veya XBLA'den geri değil. İnternet tarayıcısı olarak HTML5 destekli pek güzel bir tarayıcınız bulunuyor, yani Flash uygulamalarını dert etmenize gerek yok (internet tarayıcısının tek eksiği belki de "sadece çerezleri sil" özelliğinin olmaması, her şeyi silmeniz gerekiyor çerezlerle birlikte). Toplulukları sevenlere Wiiverse'ü mutlaka öneririz. Oyun başlıklarının altında binlerce insan koyu bir muhabbet döndürüyor. Özellikle bir oyunun bir bölümünde takıldıysanız veya diğer oyuncuların fark ettiği detayları görmek istiyorsanız Wiiverse tam sizlik. Buradan arkadaş da edinebilirsiniz elbette. Dilerseniz bu arkadaşlarınızla Skype'taki gibi toplu görüntülü+sesli sohbetler çevirebilirsiniz. Tabii bunlar ve daha pek çok özelliği sağlıklı kullanabilmek için konsolu online duruma getirip son güncellemeleri mutlaka yüklemeniz lazım.



10 GÖRSEL VE SES ÇIKIŞ KALİTESİ İŞ GÖRÜR MÜ?

Tamam, Wii U'nun teknik açılardan yeni nesille yarışası pek yok ama görsel ve işitsel olarak oyuncuyu tatmin etmemek gibi bir zayıflığından da söz edemeyiz. "Keyifli oyun tecrübesi" zaten über kaplamalar ve muhteşem ses çıkışı demek olsaydı, her şeyi bırakmış, Crysis 3'e tapınıyor olurduk. Neyse. Wii U, oyun geliştiricilerine FullHD kalitesinde görüntü kalitesi imkanı tanıyorken ilginç de bir şey yapıyor. Eski Wii oyunlarınızı da bu şekilde gösteriyor. Elbette bu "Wii oyunları FullHD oluyor" anlamına gelmiyor, ama çözünürlüğü FullHD yapıyor, yani daha büyük görüntü çıkışı alabiliyorsunuz. Ses konusundaysa gamepad pek çok kulaklığı (mikrofonlu da olabilir) kabul ediyor. En dandiğinden en pahalısına, hangi kulaklığı isterseniz takabilirsiniz ama pek de önermeyiz çünkü pek çok geliştirici ses çıkışlarını TV ve gamepad'i ayrı düşünerek tasarlamış durumda. TV'den başka, gamepad'den başka bir ses gelirken ortamda değişik bir ses algısı oluşabiliyor. Zombi U'yu bu açıdan tebrik etmiştik geçen ay.



WII U'YU NEREDEN SATIN ALABİLİRİM?

Wii U'nun satışı ülkemizde resmi olarak yapılmıyor çünkü Nintendo Türkiye ofisi geçtiğimiz yıl kapandı. Eğer mağaza satışı şart değil diyorsanız gittigidiyor'a ara sıra göz atabilirsiniz. Tek tük satan çıkabiliyor. Mağaza garantisi olmasa da uluslararası garanti verebiliyorlar (çok da işinize yaramaz ama). Konsolun kendisinden farklı olarak 160 TL civarında Wii U oyunlarından bolca bulabiliyorsunuz ilginç şekilde. Aksesuarlar da cabası. Eğer daha ucuza satın almak istiyorsanız yurtdışından ülkemize gönderim yapan sitelere bakabilirsiniz ama nihayetinde hassas bir cihaz ve yollarda heba olma ihtimalini göze almanız lazım bunun için. Bunun yanında gümrük vergisi ödeyeceğinizi unutmayın (75 Euro üstü için AB ülkelerinden alırsanız %15, diğerleri için %20). Sendit gibi siteler ufak siparişleri bile bir ayda ya yolluyor ya da yollamıyor, üstelik cihaz elinize ulaşmadığında paranızın iade edileceğinin de garantisi yok. NTSC olmasını dert etmezseniz amerikadaniste.com'u kullanabilirsiniz örneğin. Kargo ve vergiden oldukça kâr edersiniz ama kargo şirketi çalışanının paketinize ne kadar iyi bakacağı konusunda kuşkular da görebilirsiniz, bizden söylemesi.



Ridiculous Fishing

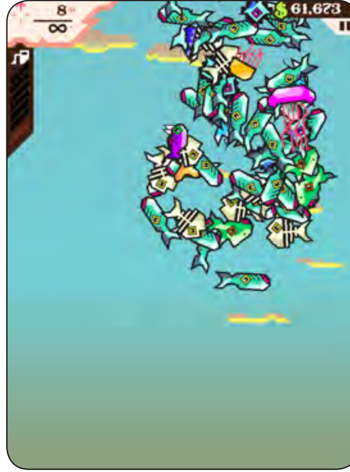
Bana balık tutmayı öğretme, bana iPhone al!

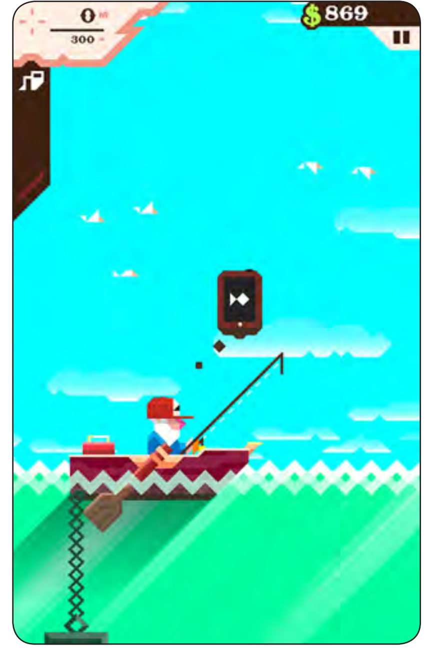
Balık tutma oyunları denince aklıma öncelikle *Torchlight* ve *World of Warcraft*'ın mini oyunları gelse de, ben ikisinde de eğlendiğimi hatırlamıyorum. Ancak *Ridiculous Fishing* ciddi biçimde son dönemde vaktimi alan, beni eğlendiren bir oyun oldu.

Ridiculous Fishing'de oltanızı attıktan sonra telefonuzu hareket ettirerek hiçbir balığa çarpmadan olabildiğince derine inip, oltanızı çekerken balıkları toplamanız gerekiyor. Şimdiden çok sıkıldınız bile, değil mi? Ama eğlenceli kısım oltanızı çektikten sonra, yakaladığınız tüm balıkların havaya fırlamasıyla başlıyor. Bu süreçte balıkçı olarak havadaki balıkları suya düşmeden vurmanız gerekiyor. Önceleri sadece bir tabancayla başladığınız bu serüven, daha sonra minigun'lara ve bazukaya kadar uzanıyor ve *Ridiculous Fishing* eğlenceli bir shooting oyununa dönüyor.

Ridiculous Fishing'de balık avına çıkabileceğiniz birçok bölge var. Bu bölgelerin kendine özel bir balık ekolojisi ve derinliği mevcut. Amacınız buradan çeşitli balıkları tutup sonra da vurarak onlardan para kazanmak. Bu paraları daha sonra oyunun mağazasında harcayarak daha derine inmek için gerekli ip ve olta parçaları alabiliyorsunuz. Hemen aklınıza free2play özellikleri gelecek ancak oyunda bu tip özellikler bulunmuyor.

İçinde ufak ufak eğlenceli detayları olan ve zamanın nasıl geçtiğini anlamayacağınız kadar bağımlılık yapıcı bir oyun bu. Özellikle de balık tutmanın nesi eğlenceli olabilir ki diye düşünenlere öneriyorum.





KÜNYE
Fiyatı: 5,49 TL
Çıkış Tarihi: 14 Mart 2013
Boyut: 48,3MB
Geliştirici: Vlambeer
Platform: iOS



God of Blades

Kralın son görevi

1970'li senelerden fırlamış gibi duran saykodelik sanat yönetimiyle *God of Blades*, isminin altında bir kılıçtan çok daha fazlasını barındıran bir oyun. Bildiğiniz türden hack&slash tarzı oyunları andırsa da, doğrusu onların yanında ritmik bir dans oyununa daha çok benziyor bence.

God of Blades'in arka planında anlatılan güzel bir hikâye var. Ölü bir kralın, dirilen karanlığa karşı yeniden uyanışını konu alan oyun, kralın amacını arayışını ve düşmanlarını alt etmesini oldukça ilginç ara sahneler eşliğinde oyuncuyla paylaşıyor. Ara sahneler herkese ilginç gelmeyebilir ama rahatlıkla geçilebildikleri için bu sorun değil.

God of Blades'deki göreviniz, düşmanlara saldırmak için doğru pozisyonları bulmak yerine, onların üzerine koşarak doğru zamanda doğru hareketle kılıcınızı savurmanızı gerektiriyor. Karakteriniz otomatik olarak koşuyor ve kılıcınızı çeşitli yönlere savurarak karşınıza gelen düşmanlara saldırıyorsunuz. Kılıcı ileri doğru savurursanız düz bir savurma hareketiyle düşmanınızı kesebilirsiniz, geriye doğru savurursanız da saldırıları savuşturabilirsiniz. Buradaki önemli nokta doğru ritimle düşmana saldırıp onun size hamle yapmasını engellemek. Doğru ritimle düşmana saldırdığınızda onu bir sonraki düşmana doğru savurup ikisini birden indirebiliyorsunuz.

Dümdüz oynanan hack&slash oyunlarına iyi bir alternatif bulduğunuzu fark ettiğinizde bunu kutlamak için oyundaki estetik hareketlerinizi gerçek hayatta da denemek isteyeceksiniz (ve muhtemelen komik görünecek).







KÜNYE
Fiyatı: 5,49TL
Çıkış Tarihi: 2 Nisan 2013
Boyut: 147MB
Geliştirici: White Whale Games
Platform: iOS, Android



Nimble Quest

Bu bizim kayıp yılan değil mi?

Aranızda *Snake*'i hatırlayan var mı? Hayır hayır ya, Solid Snake değil, bildiğiniz telefondaki *Snake*'i diyorum. Ne güzel günlerdi, iki tane düz çizgiyle ne güzel eğleniyorduk. O zamanların ruhu gereği yapımcısına *Angry Birds* gibi para kazandırmadı belki *Snake* ama herkesin gülümseyerek hatırladığı bir oyun olarak epey kalp kazandı.

Nimble Quest, *Snake*'in sorunsuz oynanış tarzını alıp üstüne RYO öğeleri ekliyor. Oyunda bir yılanı değil ancak bir karakteri yönlendirerek kötü olduğunu varsaydığımız düşmanları yenmeye çalışıyoruz. Düşmanları yendikçe karaktlerimiz yanına onu takip eden yoldaşlar alıyor ve daha güçlü düşmanlara girişiyor. *Snake*'ten farklı olarak, *Nimble Quest*'te düşmanları "yiyerek" büyümüyoruz, bunun yerine yanlarından geçmemiz gerekiyor. Karakteriniz siz doğru noktaya ulaştığınızda düşmanlarınıza otomatik olarak saldıracak ve yendiğinizde kendinize özel güçler veya yeni yoldaşlar edineceksiniz.

Hareket ederken aynen *Snake*'te olduğu gibi istediğiniz yöne dönebiliyorsunuz ve *Nimble Quest* her küçük hatayı *Snake*'teki gibi cezalandırıyor. Eğer yanlış bir şey yaparsanız yeniden başlamalısınız. Bunun dışında karakterinizin ve yoldaşlarınızın belli bir sağlık seviyeleri var. Eğer düşmanların size saldırmasına izin verirseniz karakteriniz ölecek ve yeniden başlamak zorunda kalacaksınız. Snake kadar bağımlılık yapıcı olan bu oyun, tek bir yerden kaybediyor, karakterlerinizi geliştirme özelliklerinin yetersizliği.

Her ne kadar *Snake*'le aynı gibi gözükse de, başarılı olabilmek için oyuna RYO muamelesi yapmanız şart. Bu da başlarda biraz sıkılmanıza neden olabilir. Yine de yıllar sonra Snake'imsi bir şey bulmanın mutluluğuyla oynuyor insan. Tarzını kabullenmeye başladığınızdaysa iyice keyifli hale geliyor. Hem de bedava.







KÜNYE
Fiyatı: Bedava
Çıkış Tarihi: 18 Nisan 2013
Boyut: 33.2MB
Geliştirici: NimbleBit
Platform: iOS, Android



Ms. Splosion Man

Zıplayan adamın hoplayan kardeşi

Patlayarak zıplayan adamlar denince aklıma önce Rocket Jump geliyor, sonra da Splosion Man. Birkaç yıl önce XBLA'da tanıştığımız ve kendi kendine patlayarak zıplayan *Sposion Man*'in şimdi de kardeşi, *Ms. Splosion Man* ismiyle telefonlarımıza zıplıyor.

İlk bakışta Xbox versiyonundan port gibi gözüktü oyun gözüme ve haliyle geçmişteki port tecrübelerimi hatırlayıp suratımı ekşittim ama birkaç dakika içerisinde Ms. Sposion Man kendisini kanıtlamayı başardı.
Team Pixel, oyunu doğrudan uyarlamak yerine kontrolleri oldukça kolaylaştırıp, normalde oyuncuya bırakılan bazı hareketleri otomatik hale getirmiş. Duvardan duvara mı zıplamak istiyorsunuz, sadece duvara doğru zıplayıp... yok patlayın. Ms. Sposion Man, aklınızdan geçeni anında yapabilen zeki ve yetenekli bir karakter.

Ms. Splosion Man'in bölümleri son derece eğlenceli, bulmacalarsa birbirinden güzel. Düşmanlar ve çukurlardan kolaylıkla atlarken, patladığınızda her zamankinden daha yükseğe ulaşıp normalde göremeyeceğiniz alanları buluyor ve bunu her yaptığınızda anlamsızca neşeleniyorsunuz. Ama birçok bölümün sıkı refleks istediğini ve oyunun sizi buram buram terletmeye kararlı olduğunu da belirteyim.
Bu açıdan rahat platform oyunları arasından sıyrılıyor *Ms. Splosion Man*.

Oyunun şikayet edebileceğim tek yanı, ilk dört bölümden sonraki tüm bölümlerin, oyun içinde kazanacağınız yıldızlarla açılması. Diğer seçenek de gerçek para harcamak tabii. Bu muhabbete girmek istemiyorsanız oyunu edinmeyi bir daha düşünmelisiniz. Ama bu hariç, *Ms. Sposion Man* pek çok açıdan telefonda oynadığım en iyi platform oyunlarından biri.







KÜNYE
Fiyatı: 5,49TL
Çıkış Tarihi: 28 Mart 2013
Boyut: 489MB
Geliştirici: Twisted Pixel
Platform: iOS, WinPhone, Xbox, PC

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ONLINE GURUSUNUN F2P KEHANETİ

Bugüne dek *"Gelecek, F2P'nin"* tadında pek çok yazı okudunuz. Gelin bir de karşıt görüş alalım.

Mark Jacobs adını eski nesil devasa online severler iyi bilir. Kendisi Mythic Entertainment'ın kurucularından biri olmasının yanı sıra online oyunlar arasındaki mihenk taşlarından *Dark Age of Camelot*'un babası sayılır. Diğer yandan "altın satışı" olarak da bilinen oyun içi gerçek para transferi iş modelinin en büyük muhaliflerinden biri olarak da bilinir. Kendisi EA'in Mythic ve BioWare'i birleştirmesinin ardından firmadan ayrılmış, o zamandan beri de pek sesi soluğu çıkmaz olmuştu.



Gelelim kehanetine: Jacobs şu anda yeşeren F2P iş modelini çok da parlak bir gelecek beklemediğini iddia ediyor. Jacobs VG247 Magazine'e verdiği röportajda şunları söylemiş: *"Tüm free2play olayı tabii ki yarın kaybolmayacak. Fakat önümüzdeki 3-5 sene içerisinde değişimi göreceğiz. F2P şu anda oldukça revaçta. Herkes 'free2play'den çok para kazanacağız' diyor. Bu sistemin uzun ömürlü olacağına ve uzun dönemde işe yarayacağına inanmıyorum. Kısa dönemde popülerleşen ve herkese enteresan gözüken modeller kısa ömürlü olmuştur. Bu nedenle birçok yapımcı ve yayıncının gidişini göreceğiz. Ücretsiz oyunlara bel bağlayanlar, karşısında pazardaki diğer ücretsiz oyunları bulacaktır."*

Jacobs'un sözleri Kickstarter projesi *Camelot Unchained*'e 2 milyon dolar toplamaya çalıştığı şu günlerde (ki bitmesine 6 gün kala halen 570 bin dolar açık vardı) biraz dikkat çekmeye yönelik gibi. Yine de sektörün önemli bir kısmının son bir kurtuluş ümidi gibi tek bir finansal modele tutunmasının riskli olduğunu düşünüyorum. Bedava ürünle rekabet etmek çoğunlukla zordur. Rakiplerin çoğunun bedava olduğunu düşündüğümüzde birçok ismin kaybolacağı öngörüsü çok da yanlış olmasa gerek.

DEVASA ONLINE İÇİN DE STEAM YETER

Steam bilgisarlarımızdaki yegane oyun platformu olmak için elinden geleni ardına koymuyor. Bu konudaki en büyük yenilik online Steam oyunu Darkfall Unholy Wars'un aylık ödemelerini Steam üzerinden yapabilecek olmamız. Oyunu 40$'a edindikten sonra Steam hesabınızdan ayda yaklaşık 15$ otomatik olarak çekiliyor olacak. Steam üzerinden otomatik aylık ödeme yapabileceğimiz bir sonraki oyunun Eve Online olması bekleniyor.



GUILD WARS 2: FLAME AND FROST'A EFSANEVİ KAPANIŞ

Bu yazıyı okuduğunuz dönemde Guild Wars 2 yeniliği Flame and Frost'un son bölümü Retribution oyuna eklenmiş olacak. Retribution ile birlikte yeni bir zindan ve custom arenalar oyuna ekleniyor. Önceki bölümlerde Charr ve Norn Molten Alliance kaynaklı felaketler sonrasında vatanlarını terk etmek zorunda kalmıştı. Retribution ile Flame Legion ve Dredge güçleri ile hesaplaşma fırsatımız olacak. Bu macerada Norn Braham ve Charr Rox da bizlere eşlik edecek.

Yapımcılar Molten Weapons Facility zindanındaki her karşılaşmanın oyuncuların daha önce yaşamadığı oyun mekanikleri göstereceğini iddia ediyorlar. (Nedense Molten Core diyesim geliyor sürekli. WoW Molten Core günlerini mi özledim nedir?)

Retribution, Custom Arena ve Spectator (izleyici) modu ile PvP'yi de şekillendiriyor. Custom Arenalar oyunculara özel ya da diğer oyuculara açık; harita seçenekleri, takımlardaki oyuncu sayısı ve skor sınırları değişken karşılaşmalar sunuyor. Gem Store'daki bir eşya ile belirli bir oyun süresi Custom Arena açma hakkı elde edilecek ve bu süre time token ile uzatılabilecek. Spectator modunda diper oyuncularının yetenek barları, trait ve eşyalarını görecek ve buna göre kendi oyun tarzımızı gözden geçireceğiz. Bu iki yenilik oyuna beta olarak eklenecek ve zamanla elden geçirilecek.

Eklentideki yenilikler bunlarla da sınırlı değil: Arrow Cart Mastery ve 30 yeni guard trek line gibi yeni guild görevleri, Frostgorge Sound'a yeni bir guild rush, bayraklarınızın dalgalandığı World vs. World kuşatma silahları... Guild Wars 2 hikâye serisi Flame and Frost'un kapanışı birçok oyunun ücretli ek paketi kadar zengin ve iştah kabartıcı.





SEGA'NIN F2P **WARHAMMER** 40K RÜYASI

Hatırlarsınız Sega, THQ'nun iflası sonrasında 26.6 milyon dolara Company of Heroes'un marka haklarını edinmişti. Fakat THQ'da bulunan Warhammer 40K lisansıyla ilgili Sega'dan bir açıklama gelmemişti. THQ finansal zorlukları altında ezilmeseydi, Relic'in bu sene F2P modelinde bir Dawn of War III yayınlayacağı ve arka planda bununla ilgili çalışmalar yürüttüğü uzun zamandır konuşuluyordu. Relic, Command &Conquer'da olduğu gibi kozmetik satışından para kazanacak ve oyun multi ağırlıklı kalacaktı. Sega oyun direktörü Quinn Duffy, F2P bir DoW III'e yatırım yapmayı destekleyen bir isim olarak Warhammer 40K lisansıyla ilgili bir sorun yaşanmayacağını söyledi. Fakat tabii son söz lisans sahibi Games Workshop'ta. Şimdiden Space Hulk ve sıra tabanlı bir başka strateji dahil birden fazla W40K oyunu için lisans veren Games Workshop'ın Sega ile anlaşması bekleniyor.



GEYİĞE LOGIN

Dergi okumak için en ideal yerin tuvalet olduğunu iddia eden arkadaşlarımı oldum olası eleştirir, emek emek yazdığımız sayfalara su sıçratma ihtimallerine karşı tehdit ederdim. Ta ki geçen ay çıktığım Kore iş gezisine kadar. Isıtmalı, masaj yapan, yıkayan ve kurutan, konforlu klozetlerin Uzakdoğu'da bu kadar popüler olduğunu bilmiyordum. Dolayısıyla gerçekten de dergi okumak için ideal yerler olduğuna kanaat getirdim. Bundan sonra dergi köşesinde "Basur Tehlikesi" yazısını görebilirsiniz.



KISA KISA...

> Ünlü Monster Hunter serisinin online sürümünün yayınlanmasıyla ilgili iki farklı basın duyurusu kafa karıştırdı. CryEngine 3 motorunu kullanan oyunla ilgili yapımcı Capcom ve Tencent ile Crytek'in oyunun yalnızca Çin'de veya global pazarda lanse edilmesiyle ilgili farklı duyurular yapması sonunda özür metniyle birlikte yeni bir duyuru yapıldı: Oyun şu anda yalnızca Çin pazarı için planlanıyor.

> Online zombi oyunu War Z'deki komedi son bulmuyor. Oyun sunucularındaki bir veritabanı hatası nedeniyle oyunculara 14 milyon USD'lik oyun içi malzeme verildi. Yanlışlıkla sunulan 2 milyar GC'lik (gold coins) malzemenin geri alınması için oyun sunucuları bir önceki yedeğe dönerek son 14 saati silindi. Yapımcı Hammerpoint Interactive özür mahiyetinde 1000 GC dağıttı.

> Lord of the Rings Online severler önümüzdeki sonbaharda beşinci ek paket Helm's Deep'e kavuşacaklar. F2P oyun modeline geçen LotRO'nun yeni eklentisi seviye sınırını 95'e çekerken hikâyeyi Rohan'ın batı düzlüklerine çekecek.

> Dota 2'in 20 bin USD'lik G1 turnuvalarına hacker saldırıları düzenlendi. Saldırı sonrası ne şans ki ölen ya da yaralanan olmadı.

> YouTube, VHS kasetlerinin 57. yılını VHS kaset efektiyle kutladı. CD'lerden, disketlerden önce kasetler vardı. VHS-Betamax kavgası vardı. Biz büyüdük ve Blu-ray'lendi dünya.

> LucasArts'ın gidişiyle Star Wars 1313 ve Star Wars: First Assault'u bizden koparılışı uzun süre konuşulacak gibi. Fakat yapımdaki diğer bir Star Wars oyunu Battlefront 3 nedense konuşulmuyor. Battlefield ruhunu X-Wing ve Tie Fighter'ların gölgesinde (ya da içinde!), roket ve lazerler eşliğinde yaptığımız oyunun son sürümü 8 yıl önce çıkmıştı. Bu da yalan olmasa bari.





SÜRGÜN BENİM İSYANIMDI! -HAKAN ÖZGÜL

PATH OF EXILE

Path of Exile, *Diablo III*'le neredeyse aynı tarihlerde ortaya çıkmış ve özellikle Blizzard'ın Diablo serisinin tonunu değiştiren o daha "renkli" haline duyulan tepkiyi de önüne katarak, daha sert ve daha karanlık bir dünya isteyenleri ardına takmıştı. Bu açıdan baktığınızda *Path of Exile*, birçok oyuncu için *Diablo III*'ün olması gereken hali gibi gözükse de, objektif bir gözle bakıldığında *Diablo*'dan aldıklarından ziyade kendi yarattıklarıyla ayakta duran bir aksiyon-RYO... ve ayrıca free2play.

Dur okur, yüzünü ekşitme hemen! F2P dediğimda aklına gelen şeyleri hele bir unut çünkü muhtemelen oynadığın tüm F2P'ler arasında görebileceğin en sakin ve aklı başında toplulukla bu oyunda karşılaşacaksın. Şahsen, oyun bünyesinde genelde *Diablo III*'ün eleştirisi konusunda bugüne kadar yapılmış en iyi önermeleri de gördükten sonra *Path of Exile*'ı daha bir keyifle oynamaya başladığımı bile söyleyebilirim. Fakat yine *Diablo* konuşmaktan hâlâ oyunla ilgili tek kelime etmedim. Hadi gelin, *Path of Exile*'ı bir *Diablo* klonundan ayıran özelliklere tek tek bakalım.

ALTINCIKLARIM NEREDE?!

Path of Exile'ı ilginç kılan ilk özellik, oyun içi ticaret. Zira oyunda altın veya bir para birimi bulunmuyor! Sadece takas yöntemi kullanılıyor. Bu ilk başta oldukça garip gelebilir ancak ortada bir para biriminin olmaması oyun stratejileri bakımından ciddi tecrübe değişikliklerini de beraberinde getiriyor.

Oyunda bir eşyayı sattığınızda, başka eşyalarda kullanabileceğiniz ufak geliştirme parçaları alıyorsunuz. Bu parçaları aynı şekilde başka bir şey satın almak ya da uygun bir eşyanızı geliştirmek için kullanabiliyorsunuz. Bu da oyun ilerledikçe elinizde ciddi miktarda geliştirme parçası birikmesi anlamına geliyor ve bir noktadan sonra işin ucu kaçıyor. Ancak ticaretin ortak bir para biriminde toplanmaması, sistemin kötü amaçlar için kullanmasını gayet etkili bir şekilde engelliyor. Bu açıdan *PoE* pek çok oyuncunun takdirini kazandı.

Kullandığınız ve çok sevdiğiniz bir eşyayı seviyenize göre geliştirmek mi istiyorsunuz? Blacksmith's Whetstone bunu size yapabilir. Normal bir eşyayı sihirli hale getirmek mi istiyorsunuz? Orb of Transmutation'ınızı hazır edin. Beğenmediğiniz bir Sarı eşyayı, sıfırdan yeniden yaratmak istiyorsanız tek ihtiyacınız olan Chaos Orb. *Path of Exile* bu eşyaları kullanmanız için sürekli sizi teşvik ediyor.



DEĞİRMENİN SUYU NEREDE?

F2P oyunların kötü yönetim ve finansal sistemleriyle kolaylıkla oyuncu kaybettiğini uzun süredir görüyoruz (sana bakıyorum Old Republic). Grinding Games bu konuda pay2win gibi sistemlere karşı olduklarını ve oyunun içeriğini ücret karşılığı asla açmayacaklarını söylüyor.

Oyunda satın alabileceğiniz şeylerin sayısı fazla olsa da, bunların oynanışa etkisi sadece kozmetik seviyede. Eşya ve yeteneklerinizi özelleştirmek, karakterlerinize özel dans hareketleri, daha büyük bir sandık gibi seçenekler sunan Path of Exile, ayrıca 1000 dolarlık bir özel hizmet daha sunuyor. Bu ciddi parayı gözden çıkarabilenler, kendi özel eşyasını yaratıp oyunun bir parçası haline getirebiliyor.





Karadeniz'de Gemlerim Battı

İlginç bir şekilde, bulacağınız gem'ler standart bir aksiyon-RYO'daki gibi sizin özelliklerinizi geliştirmiyor, aksine size yeteneklerinizi veriyor! Oyun böylece bir kez daha ezber bozuyor ve hiç de fena olmayan bir mekanik ekliyor yapısına. Kullandığınız gem'ler, oyunda bulunan altı sınıfı istediğiniz şekilde özelleştirmenize yardımcı oluyor.

Bu tarafıyla *Path of Exile* size oldukça yavan gelebilir zira yetenekleri gömlek değiştirir gibi çatır çutur değiştirebiliyorsunuz. Ancak görünenin aksine bu kararı vermek hiç kolay değil çünkü gem'leriniz de tıpkı karakteriniz gibi kullanıldıkça seviye atlıyor ve daha kıymetli hale geliyor. Bu da en azından oyunun ilerleyen dönemlerinde başarılı olmak için doğru kararları önceden vermenizi gerektiriyor.

Açık beta aşamasında olmasına rağmen, *Path of Exile*'ın yapımcısı Grinding Gear Games düzenli olarak oyuna yeni gem'ler ekleyeceğini duyurdu. Bu da düzenli olarak stratejilerin değişeceğini ve sıkılmamıza çok da izin verilmeyeceğini gösteriyor.

Yetenek Ormanı!

Path of Exile'ın en etkileyici sistemiyse oyuncular arasında "Yetenek Ormanı" olarak anılan ve tam 1350 adet geliştirme barındıran devasa yetenek ağacı. Sınıfların farklı noktalardan yetenek ağacına girdiği bu sistemde, seviye atladıkça kullanabileceğiniz bir adet özelliği sınıfınıza ekleyebiliyorsunuz. Öncelikle Strength, Agility ve Intelligence özelliklerinizi geliştirebildiğiniz bu sistem oyunun ilerleyen bölümlerinde başka sınıfların alanlarına girip onlara has özellikleri de kendi sınıfınıza ekleme şansını veriyor. Bu yetenek ağacı o kadar büyük ki, bir bakmaya kalktığınızda karakterinizi geliştirmenin onlarca farklı yolunu bulacak ve burada ciddi zaman harcamaya başlayacaksınız.
Yetenek ormanında ilerlerken arada bir karşınıza bazı "Keystone" pasif yetenekler çıkacak. Bu özellikler size güçlü bir yetenek verirken, karşılığında sizden bir yeteneğinizi alıyor. Örneğin Necromantic Aegis adlı bir özellik, kalkanınızın verdiği savunma özelliğini alıp, yarattığınız yaratıklara aktarıyor.

Efsanevi İksir Bulunur

Diablo III'ün getirdiği sağlık iksiri sisteminin karşısında daha iyisi çıkar mı sorusu aslında hiç sorulmamıştı ama *Path of Exile*'ın yapımcıları bunu da ilginç ve yenilikçi bir şekilde sunmanın yolunu bulmuş.

Oyunda size sağlık ve mana veren iksirlerin her biri artık birer eşya olarak düşüyor. Bu eşyaları yine *Diablo II* tarzı bir menüden kontrol ediyoruz. Ancak arada bir fark var; bu eşyaları tüketemiyor, kullanınca yenisini almak zorunda kalmıyorsunuz. Belli bir zaman geçtikten sonra iksirler kendiliğinden doluyor.

İksirler eşya sınıfına katıldığı için Grinding Gear Games bu eşyalara has özellikler eklemeyi de ihmal etmemiş. Örneğin savaştayken gücü artan ya da hareket etmeyince daha hızlı dolan iksirler bulabiliyorsunuz oyunda. Bu da ummadığınız türden bir çeşitlilik getiriyor. Tabii ki oyunda Legendary tipinde iksirler de var, merak etmeyin.

Karanlık Budur

Daha önce dediğim gibi, *Path of Exile*'ı oynarken yandaki sohbet ekranında sürekli *Diablo III* muhabbeti döndüğünü göreceksiniz. Oyuncuların çoğu *Diablo III*'ten ağzı yanıp gelenler olduğu için sürekli bir kıyas söz konusu. En çok konuşulansa *Path of Exile*'ın karanlık dünyası Wraeclast'ın, Diablo evrenindeki en büyük eksiklik olduğu.

Wraeclast topraklarında tek bir act boyunca neredeyse *Diablo III*'ün tamamındaki kadar mekan gördüğümüzden aslında bu serzenişlere hak vermemek elde değil. Özellikle de Blizzard gibi kaynakları sınırsız bir firmanın yapmadığını, free2play bir oyunun yaptığı düşünülünce...

Eşya Kapmaca!

Path of Exile'ın bir başka ilginç özelliği de lig sistemi. Aksiyon RYO'ların en eğlenceli anlarının seviye atlama ve karakter geliştirme olduğunu çözen Grinding Gear ekibi, oyun kurallarının birinden diğerine farklılaştığı sunucular açmayı planlıyor. Bu sunuculardan birinde oynarken karşınıza çıkan oyuncular sizi öldürüp eşyalarınızı kapabilirken, bir başkasında bütün düşmanlarınız yüzde atmış daha hızlı hareket ediyor olacaklar. Böylece aynı tecrübeyi farklı stratejilerle oynayıp, oyunun ömrünü ciddi biçimde uzatma şansımız olacak.

Sonuç olarak, beklediğimizin aksine farklı yaklaşımlarla dolu bir oyun *Path of Exile*. Bir yandan *Diablo* ve *Torhclight* gibi abilerden beslenirken, bir yandan da kendisine özel bir yer açmak için oldukça çaba sarf ediyor. Tabii ki bir *Diablo III* kadar kaliteli animasyonlara veya hızlı savaş sistemine sahip değil, ancak oyunun stratejik derinliği etkileyici seviyelerde ve bu bizi şimdiden mest ediyor. Tabii ki oyunun başarısını belirleyecek asıl etmen değişik mekanikleri değil, bu mekaniklerin zamana direnç gösterip gösteremeyeceği olduğundan çok da gazlayamıyoruz. Ancak şunu gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki açık betadaki haliyle bile *Path of Exile*, denenmeyi hak eden bir oyun.

Karakterinizi geliştirmenin onlarca farklı yolunu bulacaksınız



World of Warcraft Pet Battle Levelling

WoW'un muhtemelen son zamanlarda yaptığı en akıllıca hamle oyuna pet battle sistemini getirmek oldu. Açıklanan son istatistiklere göre oyuncu kitlesinin büyük bir çoğunluğu kendini bu Pokemon çılgınlığına kaptırmış durumda. Ama siz de işin içindeyseniz biliyorsunuz ki pet'lere normal yollardan level atlatmak uzun süren bir iş ve bunun en hızlı yolu Pandaria'da bulunan tamer'ları kullanmak. Bu tamer'lar normalde 3x25 gruplar için bile zorlu bir mücadele sunuyor ama biz özel gruplar kullanarak tüm bu tamer'ları 2x25 pet kullanarak yenecek ve üçüncü slota aldığımız düşük level pet'imize hızla level atlatacağız (örneğin Safari Hat kullanıyorsanız level 1 pet tek savaştan sonra level 11 olacak). Tabii ilk olarak gruplarımızda kullanacağımız pet'leri level 25 yapmanız gerekiyor, bazı durumlarda aynı hareket setine sahip olmaları şartıyla bu pet'lerin aynı ailedeki benzerlerini de kullanabilirsiniz (Disgusting Oozeling yerine Jade Oozeling gibi). Aşağıda her tamer için kullanılacak grubun resimlerini göreceksiniz, ortadaki pet level atlatacağımız pet, diğerlerinin de hareket setlerinin resimlerdekiyle aynı olması şart. -**Eser Güven**



Hyuna of the Shrines

Takımımız: Emerald Proto Whelp (2,1,1) – Level peti – Yellow Moth (2,1,2)
Skyshaper'a 3 kez Emerald Bite ile saldırın. Eğer ölmezse dördüncü vuruşu yapmayın, onun yerine Ancient Blessing ile iyileşin. Böylece Emerald Bite ile öldürdüğümüzde Dragonkin racial'ı da aktif hale gelecek.
Fangor'a ilk turda Emerald Bite ile vurun. İkinci turda Proto-Strike ile Burrow'dan kurtulun ve siz veya o ölene kadar vurmaya devam edin. Öldüğünüzde level petini oyuna sokup hemen Yellow Moth'a geçin ve Fangor'un işini bitirin.
Dor the Wall oyuna Headbutt ile başlayacak, ondan daha hızlı olduğunuz için Cocoon Strike ile bu vuruşu bloklayın ve Moth Dust ve Alpha Strike ile işini bitirin.



Whispering Pandaren Spirit

Takımımız: Emerald Proto Whelp (2,2,2) – Level peti – Chrominius (1,1,2)

Dusty karşısında Proto Whelp'in ölmesi mümkün değil. Emerald Presence'ı daima aktif tutun ve bitmesine 1 tur kala yenileyin. Eğer sağlığınız çok düşerse Emerald Dream ile tamamen iyileşin ve Dusty'i Emerald Bite ile yavaş yavaş öldürün.
Whispertail de karşınızda çok duramayacak çünkü Proto Whelp'in Presence'ı aldığı zararı ciddi ölçüde azaltıyor.

Pandaren Air Spirit'in sizi öldürmesine izin verin ve level petini oyuna sokup çıkarın. Chrominius ile ilk olarak Howl kullanın. Bir sonraki turda Surge of Power ile 1500+ bir vuruş yaparak Spirit'i öldüreceksiniz.

Farmer Nishi

Takımımız: Aqua Strider (1,2,2) – Level peti – Darkmoon Tonk (1,1,2)

Siren'a ilk turda Water Jet ile vurun, ikinci turda Cleansing Rain ile havayı değiştirin. Bundan sonra ölene kadar Water Jet'e devam edin.

Toothbreaker'a ilk turda Water Jet ile vurun, kendisini toprağa gömecek. Bu boş turlarda önce Pump ile saldırıyı şarj edin, sonra Cleansing Rain ile havayı yenileyin. Toothbreaker geri gelecek, Pump ile işini bitirin.

Brood of Mothran gömülmeden önce iki kez vurabileceksiniz, 2xPump kullanmanızı öneririm. Burrow ile sizi öldürdükten sonra level petini sokup çıkarın, eğer sağlığı 1000'in altındaysa Ion Cannon ile vurarak öldürün (aksi halde önce bir kez Shock and Awe kullanın)



Mo'ruk

Takımımız: Landro's Lil' XT (1,1,2) – Level peti – Crow (1,2,1)

Woodcarver'a karşı hemen Tympanic Tantrum ile başlayın. Bu tamer en zor olanlardan biri, amacımız Lil XT ölmeden arka gruba mümkün olduğunca çok zarar vermek. Üç tur Tantrum bittiğinde hemen Repair yapın. Sonra Zap ile bir kez daha vurun ve tekrar Tympanic Tantrum'a başlayın. Woodcarver muhtemelen bu sırada ölecek.

Lightstalker'a karşı Repair şansınız olmayacak, o yüzden Zap ile en az bir kez vurmaya çalışın. Ölünce level petini sokup çıkarın ve Lightstalker'ın sağlığına bağlı olarak Peck veya Call Darkness ile öldürün.

Needleback geldiğinde eğer hava Darkness değilse önce Call Darkness kullanın, sonra da Nocturnal Strike ile işini bitirin.

Hava zaten Darkness ise Nocturnal Strike ardından Peck kullanarak öldürün.



Flowing Pandaren Spirit



Takımımız: Pterrordax Hatchling (1,1,1) – 900+ sağlıklı level peti – Spawn of Onyxia (2,1,1)

Marley'e iki kez Slicing Wind ile vurun ve daldığında Lift Off kullanarak zarar vermesini önleyin. Ölmediyse son bir Slicing Wind kullanın.

Tiptoe'ya karşı amacınız arka taraf çok zarar görmeden önce öldürebilmek. Sürekli olarak Slicing Wind kullanın ve sağlığınız düştüğünde Ancient Blessing ile toparlanın. Pet ölürse level petini sokun ve hemen Spawn of Onyxia'ya (veya Onyxian Whelpling) geçin.

Flowing Pandaren'e iki kez Tail Sweep ile vurun. Whirlpool'un bitmesine 1 tur kala Lift-Off ile tüm zararlardan kurtulun ve Tail Sweep ile işini bitirin.



Wastewalker Shu

Takımımız: Spawn of Onyxia (2,1,1) – 200+ sağlıklı level peti – Darkmoon Tonk (1,1,2)

Crusher çok basit. Üç kez Tail Sweep ile vurun ve sonraki tur Lift-Off ile havalanıp işini bitirin.

Pounder'a normal biçimde saldırın, Rupture saldırısına 1 tur kala hazırsa Lift-Off kullanarak zarardan kurtulun. Ölürseniz de sorun değil, level petini sokup çıkarın.

Mutilator'ın Tonk karşısında hiç şansı yok. Önce Shock and Awe ile sağlığını 1000'in altına düşürün ve Ion Cannon ile öldürün.



Seeker Zusshi

Takımımız: Disgusting Oozeling (2,1,2) – 500+ sağlıklı level peti – Infinite Whelpling (1,1,1)

Diamond'a karşı önce Acidic Goo, sonra Corrosion kullanın ve Absorb ile ard arda vurarak öldürün.

Mollus'a önce Acidic Goo fırlatın, sonraki tur yere dalacak. Çıktığında Corrosion ile vurun ve siz veya o ölene kadar Absorb kullanın. Ölürseniz level petini sokup çıkarın.

Skimmer geldiğinde eğer Oozeling hala hayattaysa Acidic Goo ve Corrosion atmaya çalışın. Yoksa Infinite Whelpling'in Tail Sweep ve Healing Flame yeteneklerini kullanarak rahatça öldürebilirsiniz.



Burning Pandaren Spirit

Takımımız: Anubisath Idol (1,1,1) – 500+ sağlıklı level peti – Emerald Proto Whelp (2,1,1)

Crimson'a yalnızca Crush kullanarak saldırın, ölene kadar başka bir şey yapmanıza gerek yok.

Burning Spirit geldiğinde ilk tur Deflection kullanarak Conflagrate'ten kurtulun. İkinci tur Sandstorm yapın ve Crush ile saldırmaya başlayın. Conflagrate hazır olduğunda Deflection ile karşılayın. Neredeyse tam sağlıkla son pete geçeceksiniz.

Glowy'i Idol ile rahatça öldürebilirsiniz çünkü Sandstorm havada Glowy size resmen zarar veremiyor. Crush ile sağlığını iyice azaltın, sonra pass yaparak Idol'ün ölmesini sağlayın ki level petini oyuna sokabilelim. Hemen Emerald Proto Whelp'e geçin ve son darbeyi indirin.



Courageous Yon

Takımımız: Emerald Proto Whelp (2,2,2) – Level peti – Darkmoon Tonk (1,2,2)

Piqua'ya önce Emerald Bite ile vurun, havalandığında Emerald Presence kullanın. Şimdi ölene kadar Bite ile devam edebilirsiniz.

Lapin'e karşı Presence'ı daima aktif tutun ve sağlığınız yarıya düşerse Emerald Dream ile iyileşin. Sonlara doğru ölürseniz hiç sorun değil, hatta işimize bile gelecek. Level petini sokup çıkarın, Tonk ile girer girmez Minefield kullanın ve Lapin'i öldürün.

Bleat oyuna girdiğinde Minefield ona büyük zarar verecek ve Ion Cannon ile tek vuruşta öldürebileceksiniz.



Thundering Pandaren Spirit

Takımımız: Tolai Hare Pup (2,2,1) – Level peti – Anodized Robo Cub (1,2,2)

Pandaren Earth Spirit'e önce Flurry ile vurun ve Dodge yapın. Bu taktik tamamen Pup'ın hızı üzerine kurulu, bu sayede Spirit size resmen zarar veremeyecek. Rupture hazır olduğunda Burrow kullanıp zarar görmekten kurtulun ve Flurry ile işini bitirin.

Sludgy geldiğinde hemen Anodized Robo Cub'a geçin. İlk tur Supercharge kullanın, sonra da ölene kadar Bite ile vurun.

Darnak muhtemelen Robo Cub'ı öldürecek, level petini sokup çıkarın ve tekrar Pup'a geçin. Burada yapmanız gereken şu. Darnak Burrow kullandığında Dodge, Stone Rush'ı hazır olduğunda ise Burrow kullanacaksınız. Bu iki güçlü hamleyi savuşturduktan sonra zaten Flurry ile işini bitirmeniz son derece kolay olacak.



Aki the Chosen

Takımımız: Spirit Crab (1,2,1) - Level peti – Yellow Moth (1,1,2)

Chirrup'a karşı ilk olarak Shell Shield kullanın. Shield'ın bitmesine 1 tur kala yenileyin, kalan turlarda Snap ile vurarak Chirrup'u öldürün.

Stormlash Shield açık olduğu sürece pek tehlikeli değil, sürekli olarak Snap ile vurun. Eğer olur da ölürseniz Undead'ler geri canlandığı için o turda Whirlpool kullanın ki tamamen öldüğünüzde bile karşı tarafa zarar verebilin. Level petini sokup çıkarın ve Moth'a geçin.

Whiskers Moth için çocuk oyuncağı çünkü ondan hızlıyız. Daldığı zaman Cocoon Strike kullanarak saldırıyı önleyin, sonra da Moth Dust ve Slicing Wind ile işini bitirin.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY ÖĞLE YEMEKLERİNDEN SONRA BİR ÖBEK OYUNGEZER EDİTÖRÜ TOPLAŞIP INJUSTICE'E VERDİK KENDİMİZİ. AQUAMAN'IN ÜSTÜNLÜĞÜ KISA SÜRDÜ, NIGHTWING ALDI SOPAYI ELİNE, VERDİ VERİŞTİRDİ.

FPS (First Person Shooter)



BIOSHOCK INFINITE
PC, PS3, 360

Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Bir FPS'ye neredeyse ağır gelecek kadar dolgun hikâyesi, unutulmaz karakterleri, FPS oynanışına getirdiği "raylı sistemi" ve tabii ki Elizabeth gibi bir yardımcı karakterle oyuncu olduğumuz için şükrettirecek kadar güzel bir oyun. Kaçıranlar çok üzülecek.

Yeni
Shootmania Storm
PC
Pro-oyuncular için yapılmış, safkan bir multiplayer FPS. Trackmania'nın yapımcıları online arenalara yeni bir şampiyon kazandıracak gibi.

Yeni
Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.

Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

Call of Duty: Black Ops 2
PC, PS3, 360
Uzun süredir aynı kalıplarla ilerleyen CoD'u kabuğundan çıkartmak için çok uğraşmış Treyarch. Bazılarında başarılı olmuş, bazılarında olamamış. Ama, değişim iyidir.

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Klasik
Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'un PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.

Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.

Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik
The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

Yeni



INJUSTICE
PS3, 360

Justice League'in faşizan bir rejime dönüştüğü alternatif bir evrende geçiyor Injustice. İnsanların kendilerini adil bir şekilde yönetemeyeceğine inanan JL üyeleri Superman'in liderliğinde dünyayı yönetmektedir, Batman ise insanların özgürlüğünü savunan taraftadır... Ama Joker nükleer bir bombayla Metropolis'i yıkınca her şey değişir. Artık eski dostlar düşmandır, imkansız gözüken yeni ateşkeslerin zamanıdır. Injustice, MK'nın yapımcılarından şahane bir dövüş oyunu. Oynayınız.

Tomb Raider
PC, PS3, 360
Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.

God of War: Ascension
PS3
Kratos'un bu nesildeki son macerası, biraz kendini tekrarlar nitelikte olsa da, multiplayer özellikleriyle ve klasik GoW şiddetiyle oynanmayı hak ediyor.

Metal Gear Rising: Revengeance
PS3, 360
Dünyada sadece Kojima, herkesin nefret ettiği bir karakteri alıp, iteleye kakalaya, zorla sevilen bir karakter haline getirebilirdi. Aha da getirdi işte: Raiden!

Dead Space 3
PC, PS3, 360
Uzayda aylak aylak geziş ve kendi silahlarınızı üretme imkânı co-op oynanış ve azalmış korku öğesiyle önceki oyunlardan biraz farklı olsa da, hâlâ tadı damağımızda kalıyor.

DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

Assassin's Creed III
PC, PS3, 360
Beş oyunluk üçlemenin (?) son oyunu olarak başarılı bir çizgi tutturmuş AC3. Connorgillerin Assassin's Creed. Ama hiçbir oyun ikinci oyunun tadını veremedi, o ayrı.

Hayatında oynadığın en iyi dövüş oyunu hangisi?

1. *Street Fighter II. Muhtemelen 8-9 yaşında oynadığım için bana öyle geliyordur şimdi. -MERT YİĞİT DOĞRU*
2. *The King of Fighters '96 -ERHAN KAHRAMAN*
3. *Casio Calculator Boxing -SERHAT "SYSCLEANER"*
4. *Tabii ki de Mortal Kombat 3 Ultimate. Bir dünya karakter, deli kombolar, köküne kadar fatality ve müthiş oyun dinamiği. -POZAN*
5. *Mortal Kombat, ama ilki! Sub Zero'yla omurilik sökene kadar harcadığım jetonlar buradan Manisa'ya yol olur! -SİNAN*

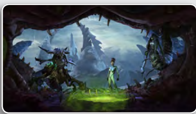
Peki, hayatında hiç korkudan veya rahatsızlık duyduğundan kapattığın oyun oldu mu?

1. *Olma mı. Amnesia ve Penumbra Overture. -MERT YİĞİT DOĞRU*
2. *Fatal Frame 2 -ERHAN KAHRAMAN*
3. *Return to Castle Wolfenstein: "Ne, zombiler mi? Pöf." -SERHAT "SYSCLEANER"*
4. *Olmadı. Olsun istiyorum, ben de korkmak ve rahatsız olmak istiyorum ama olmuyor :/ -POZAN*
5. *Condemned serisi ve de Amnesia... Odayı terk etmiştim rahatlamak için. -SİNAN*

Olası bir zombi istilasında, kendini nerede görüyorsun?

1. *Evine kapanmış, kapıyı pencereyi kilitlemiş olarak. Pompalı silah falan bulamayacağımız açık çünkü. -MERT YİĞİT DOĞRU*
2. *Muhtemelen beyinsiz zombilerin arasında görüyorum. -ERHAN KAHRAMAN*
3. *Hasdal kışlası zırhlı birlikler. -SERHAT "SYSCLEANER"*
4. *Bir arabanın üstünde, kolumu sevgilime dolamışım, elimde Uzi ve aşağıdaki zombileri tarıyorum. -POZAN*
5. *Komşumun kursağında... Ne de olsa komşum açken ben tok olamam, öyle değil mi? -SİNAN*

STRATEJİ



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.



SimCity
PC
Kapanan her yolda Belediye Başkanı'nı sevgiyle ananlar için, kendi şehrinizi kurup dilediğiniz gibi yönetme imkanı geri döndü.



Fallen Enchantress
PC
Bir yıl önce çıkan Elemental'in hatalardan arındırılmış, kendi başına da oynanabilen eklenti paketi.

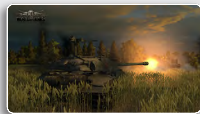


XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?

DVO & ONLINE



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

AYIN ALTIN OYUNU



Don't Starve

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Eğer son anda bir değişiklik olmazsa yine oyun bakımından bereketli bir ay bekliyor bizi Mayıs ayında.

MAYIS '12		
Call of Juarez: Gunslinger	PC	24.05.2013
Crash Time 5: Undercover	PC, PS3, 360	17.05.2013
Donkey Kong Country Returns 3D	3DS	24.05.2013
Far Cry 3: Blood Dragon	PC, PS3, 360	01.05.2013
Fuse	PS3, 360	31.05.2013
GRID 2	PC, PS3, 360	31.05.2013
Metro: Last Light	PC, PS3, 360	17.05.2013
Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness	PC	03.05.2013
Persona 4: Arena	PS3, 360	10.05.2013
Resident Evil: Revelations	PC, PS3, 360, WiiU	24.05.2013
Soul Sacrifice	PS Vita	01.05.2013
Stardrive	PC	24.05.2013
Wargame: AirLand Battle	PC	17.05.2013
Worms: The Revolution Collection	360	03.05.2013
HAZİRAN '12		
Animal Crossing: New Leaf	3DS	14.06.2013
Company of Heroes 2	PC	25.06.2013
DARK	PC, 360	07.06.2013
Deadpool	PS3, 360	28.06.2013
Magrunner	PC	20.06.2013
MotoGP 2013	PC, PS3, 360, WiiU	21.06.2013
Remember Me	PC, PS3, 360	07.06.2013
Ride to Hell	PC, PS3, 360	28.06.2013
The Last of Us	PS3, 360	14.06.2013
The Sims 3: Island Paradise	PC	28.06.2013
Tour de France 2013	PS3, 360	27.06.2013
TEMMUZ '12		
Mario & Luigi: Dream Team	3DS	12.07.2013

SPOR & MENAJERLİK



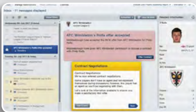
FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

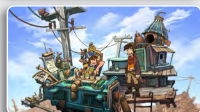


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

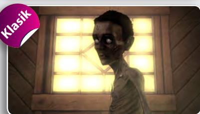
MACERA & BULMACA



The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!

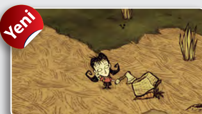


To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

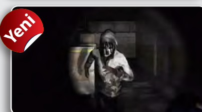


Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

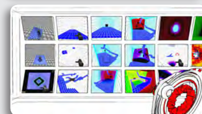
GARİP TÜRLER



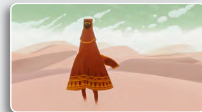
Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?



Slender: The Arrival
PC
İliklerinize kadar korkmayı özlediniz mi? O zaman Slender The Arrival'ı hemen denemelisiniz... SIKINTI VAR!



Antichamber
PC
Escher tabloları beyninizi döndürüyor ise Antichamber'ı oynamayın. Tüm algılarınızı yanıltmak üzerine kurulu bir oyun bu.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Just Dance 4
PS3, 360, Wii, Wii U
Sadece dansettiğiniz bir oyunun dördüncü versiyonu. Daha fazla açıklamaya gerek yok sanırız.

ORGANİZE SANAYİ



YAZ GELİRKEN

Geçen ayki girişimden sonra "Hocam mahvettin bizi" tarzı tepkiler alınca artık susmaya karar verdim. Herkesin hayat görüşü, iyimserliği ya da kötümserliği kendine sonuçta. Eğer benimle birlikte karamsarlığa gömülmek istiyorsanız sizleri ***www.zuritamarduk.org***'a beklerim (der ve reklâmımı da yaparım).

Hazır benim siteden girmişken, yenilenen Oyungezer Online'dan bahsetmemek de olmaz. Organize Sanayi'nin online kolu da orada biliyorsunuz. Ulaşmak için yapmanız gereken, ***www.oyungezer.com.tr***'nin sonuna bir de **/donanim** eklemekten ibaret. "Bir ay sizin haberlerinizi mi bekleyeceğim ben?" diyorsanız, camianın günlük gelişmelerini oradan da takip edebilirsiniz. Onu geçtim, Donanım Online'a özel inceleme ve dosyalarımız da devam edecek, haberiniz olsun.

Hmm... Bunların haricinde bu ay buralarda pek bir değişiklik yaşanmadı. Aynı tas, aynı hamam. Aynı yoğunluk, aynı doluluk. Bir de ****SPOILER**** *BioShock Infinite*'den sonra herkes Mozart'ın *Requiem*'ini dinliyor. Mozart'tan tiksindirdiler yeminle. ****SPOILER****

Biterken çalıyordu: Jocelyn Pook - *Oppenheimer*

-MERT YİĞİT DOĞRU



Organize Sanayi Üretim Alanları

89 - Toshiba Satellite P855-32F
Gözlüksüz 3B ekranı ve hibrit sabit diskiyle göz dolduran, performansıyla üzen...

90 - Alienware X51
Bakmayın siz test skorlarına. Doğuştan gelen karizması yeter!

91 - Razer Anansi
Gelir gelmez ortalıktan kaybolan Anansi, bir gece Hakan'dan gelen bir e-posta ile yerini belli etti!

92 - MSI GX60
Pek çok oyuncunun gönlünü çalan, mütevazı olduğu kadar oyuncu da olan dizüstü.

93 - MSI Z77A-GD65 GAMING
Ne ararsanız bulabileceğiniz mükemmel bir anakart. Her şeyiyle oyuncu.

94 - Giyilebilir Teknolojiler
"Hoca hoca... Saatten spor koçu mu olurmuş?" "Telefon oluyor da, spor koçu neden olmasın?"

100 - Asus GeForce GTX 670 Mini
Ufacık bir GTX 670. Boyutlarına ve performansına hayran kaldık!

93 - Asus PA249
Profesyonel bir monitör mü arıyorsunuz? 93. sayfada var bir tane afet. Çok beğeneceksiniz.

107 - Tamir Atölyesi
Tamir biteer mii... Taamir biteer miii... Söyle bana küçük kasa, tamir biteer miii??

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Voodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

WD Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD

Toshiba Satellite P855-32F

GÖZLÜKSÜZ 3B DESTEKLİ, HİBRİT SABİT DİSKLİ -MERT YİĞİT DOĞRU

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Gözlüksüz 3B, hibrid sabit disk
Eksiler: 3B pratikte pek başarılı değil, oyun performansı çok kötü
Üretici: Toshiba www.toshibatr.com
Dağıtıcı: TNB Bilgisayar ve Görüntü Sistemleri A.Ş.
Fiyat: 3299TL (KDV dâhil)

BU AY, ORGANİZE SANAYİ'DE ilkleri yaşatan bir dizüstü bilgisayar ağırlıyoruz: Toshiba Satellite P855-32F. Daha önce Qosmio ismiyle sanayiye pek çok ziyarette bulunan Toshiba, bu sefer uydusunu fırlattı bize... diyerek Organize Sanayi tarihinin en kötü girişini de yaptım ya, gam yemem daha ben.

Ama yine de yeterli bir giriş oldu sanırım. Sonuçta bilgisayarın bize ilkleri yaşattığını, ekranının gözlüksüz 3B destekli olduğunu ve hibrit sabit diske (1TB mekanik, 8GB SSD) sahip olduğunu öğrendiniz. Ayrıntılarla da bunu pekiştirdik mi tamamdır. Ama önce, kelimelerle bilgisayarın bir resmini çekelim.

İNCE VE ŞIK. HER BOYUTTA USTA.
Cümlede "boyut" kelimesini kullanarak, 3B'ye göndermemi de yaparım. Ne diyordum? Sadece bu özellikleriyle değil, tasarım olarak da gayet şık bir bilgisayar Satellite P855-32F. Ürünün açık kahverengi ve ince kasası Intel Core i7 3630QM işlemciyi, 16GB belleğe, NVIDIA GeForce 640M grafik yongasını ve Windows 8 işletim sistemini bünyesinde barındırıyor. Beyaz arka aydınlatmalı çiklet klavye ve çoklu dokunmatik desteğine sahip tek parça touchpad şık; ancak her ikisi de çok kullanışsız ne yazık ki. Özellikle klavyeyle yazı yazmak için cebelleşiyorum epeydir (sizin için neler çekiyorum bilin). Touchpad'in tık sesi de anormal, bildiğin kulak tırmalıyor. (Getirin bana Logitech G9x'imi!)

Ses konusunda yorum yapmak istiyorum ancak o kadar göreceli bir kavram ki... Ben bu konuda aza kanaat eden bir adamım, o nedenle bu Satellite'ın üzerindeki harman/kardon ses sistemi beni fazlasıyla memnun etti birlikte geçirdiğimiz süre boyunca. "Öff bu ne biçim ses böyle yaa?" cümlesini daha önce pek çok kez kurmuşluğum vardır (özellikle kendi hoparlörlerim için); ancak P855-32F'i kullanırken aklımın ucundan geçmedi bu mesela. SRS Premium Sound 3D desteği de cabası.

3B DEDİN SUSTUN, HAYIRDIR?
Susar mıyım sayın oyungezer, geç şöyle bir soluklan hele. Evet Toshiba Satellite P855-32F, pek çoğumuzun evine Nintendo 3DS sayesinde giren ve bu nedenle oldukça aşina olduğumuz gözlüksüz 3B desteği sunuyor. Tabi NVIDIA GeForce ismini görünce pek çoğunuzda "Peki ya 3DVision??" sorusu gelmiş olabilir. Bu sorunun cevabını, ekranın sağ üst köşesindeki ibareyle sistem veriyor bize: Optimized for NVIDIA GEFORCE 3D (NVIDIA GEFORCE 3B için optimize edilmiştir).

Bilgisayarın 3B performansına gelecek olursak... Şunu söyleyebilirim, ki hepinizin bildiği bir şey aslında, gözlüksüz 3B feci göz yoruyor ve kafa bulandırıyor. Ekranda baktığınız noktayı her değiştirdiğinizde, ya da yazıları okumaya çalıştığınız anda göz odağı kayboluyor; bu da gözünüzün normalden kat kat daha fazla yorulmasına neden oluyor. Onun haricinde, 3B görüntüyü almak için bilgisayara tam karşıdan bakmamıza gerek yok (ürünün 1MP'lik webcam'i göz takibi yapabiliyor). Abartmadığınız müddetçe yan açılardan da 3B görüntüyü yakalayabiliyorsunuz. Ancak her açı değiştirdiğinizde görüntü yeniden 3B hâle gelene kadar 2 saniye falan geçiyor. Bununla birlikte görüntü kimi zaman tam 3B olamadığından gözler yorulmaya devam ediyor. Son olarak bilgisayarın, Intel Wi-Di desteği olduğunu da belirteyim.

Performans konusunda ise, özellikle ekran kartı tarafında "Ben oyuncu değilim arkadaşım, hadi başka kapıya" modunda bilgisayar. Yeni çıkan ve düzgünce oynamak için orta-üst seviye bir sistem isteyen oyunları oynatma konusunda çok güdük kalıyor (bkz: Far Cry 3, Assassin's Creed 3, Tomb Raider vb). Hele 3B oyun oynamayı hiç düşünmeyin. Heaven Benchmark'ta 3B'yi etkinleştirince 4-5FPS'den öteye geçemedim diyeyim size (düşük ayarlarda). Her haliyle bir multimedya bilgisayarı bu zaten. Üzerinde de Blu-ray yazıcı, HDMI/D-Sub çıkışı, ses bağlantıları, kart okuyucu ve ikisi kapalı konumda da şarj özelliğine sahip 4 adet USB 3.0 bulunuyor; kısacası bağlantı konusunda kullanıcısına sıkıntı yaratmıyor Satellite. "2.66kg ağırlığa ve 385 x 252.5 x 27.65 (ön) / 31.4 (arka)mm boyutlara sahip Toshiba Satellite P855-32F'nin 4200mAh'lık pili, ortalama kullanımda 3.5 saat kadar götürebiliyor" diyor ve incelememi burada sonlandırıyorum.





Ouya, Sevenlerini Üzdü

KONSOLUN BENCHMARK SONUÇLARI, NEXUS 4'ÜN EPEY GERİSİNDE KALDI

Adı duyulduğundan beri pek çok oyuncu ve geliştiricinin ilgi odağı olan 99$'lık Ouya oyun konsolunun ilk benchmark sonuçları düşmeye başladı. Hatırlayacağınız üzere konsolun dağıtımı, geliştiricilerin ardından kullanıcılar için de başlamıştı. Konsoluna kavuşan James Coote isimli bir geliştirici, Ouya'yı kaptığı gibi 3DMark Ice Storm benchmark testine sokmuş. NVIDIA Tegra 3 işlemci kullanan konsol ise, aldığı 4,077 puanla Qualcomm Snapdragon S4 Pro kullanan Nexus 4'ün yanına bile yaklaşamamış (Nexus'un skoru da 10,201). Ouya'nın durumunun pek de iyi olmadığını söyleyebiliriz kısacası. Gerçi bunun bir sentetik Benchmark testi olduğunu da unutmamak, o nedenle hemen gemileri yakmamak lâzım. Daha fazla test, özellikle de oyun testleri gelsin bir daha konuşuruz.

Alienware X51

OYUNCU KILIĞINA GİRMİŞ UZAYLI! -MERT YİĞİT DOĞRU

UZUN ZAMANDIR sizden gizlemek zorunda kaldığım bir incemeyi okuyacaksınız şimdi oyungezerler. Uzun bir inceleme yazısına sahip olduğundan bir türlü Organize Sanayi'de yer bulamayan Alienware X51, en sonunda "Toplarım uzayı, basarım Sanayi'yi!" diyerek tehditlere başlayınca yer ayırmak zorunda kaldık kendisine. Zor durumdayız.



HAH ŞÖYLE...

Eğer Alienware bilgisayarlara meraklıysanız, görseli ilk gördüğünüzde bilgisayar tüm ayrıntısıyla gözünüzde canlanmış olmalı. Bir konsolu andıran, dikey ve yatay olarak kullanılabilen ve son derece şık olan Alienware X51'in, iki yanında bulunan şeffaf panellere ve ön kısımdaki Alienware logosuna Alienware Command Center ile dilediğimiz renk profilini atayabiliyoruz (bu logo, yatay ve dikey kullanım için döndürülebiliyor; hoş bir ayrıntı). Baharın gelişini kutlamak için her birine bambaşka bir renk atayabilir, performanslı bir görünüm için bilgisayarın dört bir yanını kırmızıya boyayabilirsiniz. Size kalmış.

Şimdi gelelim teknik detaylara. Burada biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz, zira mini-ITX formundaki bu Alienware ateşli bir oyuncu değil. Test için bize gönderilen ve Windows 7 Home Premium işletim sistemine sahip bilgisayarın işlemcisi Intel Core i3 2120, ekran kartıysa NVIDIA GeForce GT 545 (en düşük konfigürasyona sahip ürünü test ettik ve bu ürün stoklarda yok şu anda ne yazık ki). 4GB çift kanal DDR3 belleği bulunan uzaylı, emanet ettiğimiz verileri de 1TB'lık Seagate mekanik sabit diskinde saklıyor. Hepsinin yanı sıra Alienware X51'de bir adet de DVD yazıcı mevcut. Kısacası tasarımı hariç, neresinden bakarsanız bakın bir oyuncu göremiyorsunuz Alienware X51'in içerisinde.

Performans Tablosu			
Unigine Heaven Benchmark 3.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
25.7	648	9.7	246
3DMark 11			
Performance		Extreme	
P2036		X647	

YALNIZ GELMEMİŞ, ARKADAŞLARINI DA GETİRMİŞ

Alienware X51'le birlikte bir de klavye ve fare geliyor. Ancak hemen hevesinizi kursağınızda bırakayım, "oyuncu" diyebileceğimiz ürünler değil bunlar. Günlük kullanımda işinizi görse de (klavye kısayolları yerinde, farenin de sessiz tıklaması hoşuma gitti), oyun oynarken kendi klavye ve farenizi çok arayacaksınız. Bilginize.

Üzerinde 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, ethernet ve ses giriş/çıkışları bulunan bilgisayar, performans tablolarından da görebileceğiniz üzere aman aman bir oyun performansı sunmuyor. O nedenle devamlı ve sıkı bir şekilde oyun oynamak istiyorsanız, başka aşklara ya da daha üst konfigürasyonlara sahip Alienware X51'lere yönelmeniz gerekecek. Ama arada sırada oyun oynuyorsunuzdur, oynadığınız oyunlar performans canavarı manyaklardan değildir. (FIFA 13, Counter Strike: GO, bilumum bağımsız yapımlar vesaire vesaire...) İşte o zaman keyifle ve severek kullanacağınız bir Alienware'iniz olur. Ama yine de, ne olursa olsun vereceğiniz paraya daha güçlü ve güncellenebilir sistemler oluşturulabileceğini bilmek (tabii ki daha büyük olacak, bu kadar şık olmayacak ve en önemlisi Alienware olmayacak) vicdan azabınızı tetikleyebilir. Haberiniz olsun.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Tasarım, kullanışlılık, karizma
Eksiler: Düşük performans
Üretici: Dell www.dell.com.tr
Dağıtıcı: Dell www.dell.com.tr
Fiyat: 699$ + KDV

Özgür Yazılım ve Linux Günleri 2013

DAHA ÖNCE NEDEN KATILMAMIŞIZ Kİ?

Önceki senelerde aklım neredeydi bilmiyorum ama Linux Kullanıcıları Derneği ve İstanbul Bilgi Üniversitesi tarafından düzenlenen etkinliğe bu kez ben de uğradım. Dört salonda gün boyu sunumlar yapılıyordu ki bu yılın teması NoSQL olduğu için çoğu, veritabanı ağırlıklıydı. Etkinlik sponsorlarının yanı sıra bilişim teknolojisi kullanıcılarının dostu, interneti ve ifade özgürlüğünü doğru dürüst anlayan oluşumlardan Alternatif Bilişim Derneği'nin ve Korsan Parti'nin de stantlarını görmek güzeldi.

Onca ilginç insan bir araya gelince neler oldu? OpenArena oyun turnuvası düzenlendi, İstanbul Hackerspace e-posta kayıtlarını bir Commodore 64 ile aldı, Pardus sunumunda TÜBİTAK protesto edildi, Bilgisayar Mühendisleri Odası'nın sektördeki iş ilanlarını tiye alan "Deneyimli Yazılım Uzmanı" başlıklı ilanı kırıp geçirdi... İsteyenler, Linux kurulum disklerinin yanı sıra defter, kalem, çıkartma, tişört gibi güzellikleri de çantasına atabiliyordu, attı.

Ama açıkçası etkinliğin benim en çok ilgimi çeken yanı Mozilla'nın varlığıydı. Firefox OS yüklü prototip telefonları denemekle kalmadım, Mozilla Avrupa Topluluk Yöneticisi Brian King'in sunumunu da izledim. Gelecekte hakkında daha uzun uzun yazacağız sanıyorum ama özetle, mobil işletim sistemlerinin "vosvos"u olmak istiyor Firefox OS. Türkiye'ye Firefox OS yüklü telefonların ne zaman geleceğiyse henüz belli değil; hem tarih hem de fiyat konusunda operatörlerin insafına kalmış durumdayız. *-Eren*



Razer Anansi

RAZER'IN İLGİNÇ İSİM VERME POLİTİKASINDAN NASİBİNİ ALMIŞ SON ÜRÜN

-HAKAN ÖZGÜL



KLAVYELERLE ARAM birkaç yıldır hiç iyi değil. Yıllarca Microsoft'un ikiye ayrılmış ergonomik klavyesini kullanan bendeniz, klavyem bozulduktan sonra aynısını bulamayınca büyük bir arayış içine girip kendime uygun ve memnun kalabileceğim bir klavye bakınmaya başladım ve bu arayış ne yazık ki hâlâ sürüyor.

Bu satırları ise bir Razer Anansi'yle yazıyorum sana sevgili okur. Yıllar önce Microsoft'un basit ve ucuz farelerinden terfi ettiğimde aldığım bir Razer Copperhead beni geri dönülemez bir yola soktu. Ancak Razer klavyeleri benim için her zaman riskli gözüktü. Belki tasarıma çok eğildiklerinden kullanışın bir şekilde kurban edildiğini düşündüğüm için, belki de çok parlak ve janjanlı gözüktükleri için hiç Razer klavyelerine alıcı gözüyle bakamadım.

Ancak şu an karşımda duran Anansi, diğer Razer klavyelerle karşılaştırıldığında oldukça mütavazı görünüyor. Her ne kadar gereğinden fazla ekstra tuş barındırsa da, bir Lycosa veya Black Widow gibi dikkati çekecek bir hali yok bu klavyenin. Anansi'nin yüzeyini kaplayan malzeme, Razer'ın farelerinden ödünç alınmış o organik hissi barındırıyor. Black Widow gibi parlak yüzeyli, deli gibi parmak izi tutan ve süreki kirlenen klavyelerden sonra Anansi'nin bu konuda oldukça tatmin edici olduğunu söyleyebilirim.

HAYIRLI İŞLER, BOL USB'LER

Çoğu Razer klavyesinde olduğu gibi Anansi'de de, iki adet USB girişi mevcut. Bunlardan biri standart işleri yaparken, diğeri klavyenin aydınlatılması için gerekli enerjiyi çekiyor. Logitech'in aydınlatmalı klavyelerinin tek USB'yle çözdüğü bir olayı, Razer'in iki adet USB ile anca kotarabilmesi can sıkıyor. Özellikle de sınırlı sayıda USB girişi olan bir bilgisayarınız varsa.

Razer, Anansi'yi bir MMO klavyesi olarak tanımlıyor. Bunun nedeni ise ürünün en çok dikkat çeken noktası: Boşluk tuşunun altında bulunan yedi adet makro tuşu. Bu tuşlar "Shift", "Alt" ve "Ctrl" tuşlarının kombinasyonlarını bünyesinde barındırıyor. Örneğin "T1" tuşuna "Shift" ve "Ctrl" tuşlarının makrosunu atıyorsunuz; böylece "T1" tuşuyla "W" tuşuna bastığınızda size "Ctrl+Shift+W" makrosunu uyguluyor. Bu da, baş parmağınızı kullanarak sınırsıza yakın sayıda makro kaydetmenizi sağlıyor. Bunu sadece oyunlar için geliştirilmiş bir özellik olarak da görmeyin sakın. Photoshop gibi profesyonel ve bolca komut bulunduran programlarda da Anansi oldukça başarılı sonuçlar çıkarıp kullanıcının işlemleri daha kolay yapmasını sağlayabiliyor.

YANİ?

Anansi, sadece MMO oyuncuları için değil, sıradan PC kullanıcıları için bile oldukça memnun kalabilecekleri bir klavye olabilecek potansiyeli kendinde barındırıyor. Özellikle sade ve kullanışlı bir klavye arıyorsanız bir göz atmanızda fayda var.



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Sade tasarım, kullanışlı makro tuşları

Eksiler: Gereksiz yere fazladan USB bağlantısı işgal etmesi

Üretici: Razer www.razerzone.com

Dağıtıcı: Aral www.aral.com.tr

Fiyat: 117$ (KDV dâhil)

WD Caviar Blue 1TB (WD10EZEX)

WD BU SIRALAR BİZİ HİÇ DEPOLAMASIZ BIRAKMIYOR

-MERT YİĞİT DOĞRU

GEÇTİĞİMİZ AY BİZE 4TB'lık bir dev gönderen WD, bu ay da Caviar Black ve Green serilerinin ortasına konumlandırılmış Caviar Blue ailesinden bir birey yolladı bizlere (daha çok NAS'larda kullanılması için tasarlanan Red serisi var bir de). Performanstan ödün vermeden daha sessiz çalışması için tasarlanan ve daha hesaplı olan Caviar Blue, siyah ve kırmızının hüküm sürdüğü oyuncu bilgisayarlarına katacağı mavi tonla nasıl bir hava getirecek dersiniz?

BİLMEM...

İlk olarak teknik özelliklerden bahsedelim. 1TB kapasiteye sahip olan ürünümüz, 64MB önbelleğe ve 7200 RPM hıza sahip. Tek bir plaka üzerinde iki adet okuma kafası bulunan Caviar Blue, birden fazla plaka kullanan mekanik sabit disklere göre daha az ısınıyor, daha az güç tüketiyor ve daha sessiz çalışıyor. Bunların haricinde daha önce de bahsettiğimiz StableTrack ve NoTouch teknolojileri, test için bize gönderilen bu Caviar Blue modelinde de mevcut. Kısaca bu iki özellik daha az titreşim ve daha uzun ömür sağlıyor. WD'nin paylaştığı bilgilere göre diskin veri aktarım hızı da saniyede 150MB. Yapılan testlerde görülüyor ki, WD Caviar Blue ortalama 140-150MB civarı aktarım hızlarına ulaşabiliyor (maksimumda ise 175-180MB'ı zorluyor ki, tüm bunlar gayet iyi rakamlar).



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 5

Artılar: Barındırdığı teknolojiler, hız, kapasite

Eksiler: Yok

Üretici: WD www.wdc.com

Dağıtıcı: WD www.wdc.com

Fiyat: 74$ + KDV

Unutmadan ekleyeyim, eğer bu ürünü alacak olursanız model numarasına dikkat edin. Olur da WD10EALX ile karıştırırsanız, 500GB'lık iki plakaya ve 32MB önbelleğe sahip bir sabit disk satın almış olursunuz, benden söylemesi.

KISSADAN HİSSE...

Bir incelemenin daha sonuna gelirken, son geyiğe "Mavi, mavi, masmavi. Gözleri boncuk mavi."den mi, yoksa "Electric Blue"dan mı girsem bilemedim. Sonra da vazgeçtim... Efendim bu sıralar uygun fiyatlı ve performanslı bir mekanik sabit disk arıyorsanız kaçırmayın derim (ve bir sonraki incelemeye yelken açarım).



MSI GX60

MSI BU SEFER AMD İLE COŞTURDU -MERT YİĞİT DOĞRU

BUGÜNE KADAR İNCELEDİĞİM tüm MSI notebook'lar, hafızam beni yanıltmıyorsa Intel işlemci ve NVIDIA ekran kartına sahipti. MSI GX60 ise AMD ile bambaşka bir platforma sahip; ancak anlattığı hikâye diğerlerine çok benzer.



SEN ANLAT BEN DİNLEYEYİM

Genel tasarım hatları olarak daha önce incelediğimiz oyuncu MSI'larla pek bir benzeşen GX60, 2,30GHz hızında çalışan AMD A10-4600M işlemciye, AMD Radeon HD7970M (2GB GDDR5) grafik yongasına, 4x 2GB belleğe, Windows 8 işletim sistemine ve 7200rpm hızında çalışan 750GB'lık mekanik sabit diske sahip. LED arka aydınlatmalı 15,6"lik ekranı FullHD olan bilgisayarın numpad'li klavyesi de SteelSeries'ten. Bilgisayarın 9 hücreli 7800mAh piliyle normal kullanımda 2.5 saat, ağır kullanımda da 1.5 saati görebiliyorsunuz.

Ürünün klavyesinin üst kısmında bulunan dokunmatik panel vasıtasıyla fan hızını ayarlayabiliyor, ekranı ve WiFi'ı açıp kapayabiliyor, optik sürücüyü çıkarabiliyoruz. Panelin iki yanındaki hoparlörü, altındaki subwoofer'ı ve Audio Boost teknolojisiyle, ses konusunda da bir sıkıntı yaşatmıyor. Oyun oynarken, müzik dinlerken falan kulağınızı hiçbir şekilde tırmalamıyor en azından. Çok da büyük beklentilere girmeye gerek yok zaten.

BİRAZ DA BEN ANLATAYIM, SEN DİNLE

395x267x55mm boyutlarındaki 3.5kg'luk bilgisayarın üzerinde ses giriş çıkışları, 3x USB 3.0, 1x USB 2.0, SD kart yuvası, Blu-ray sürücü, D-Sub, mini DisplayPort ve HDMI bağlantıları bulunuyor. Eyefinity çoklu monitör desteği olduğunu da buraya bir yere yazmalıyım sanırım.

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
71.7	1805	19.7	497
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
P4265		X1780	

Biraz da kullanıcı deneyiminden bahsedelim. Bu konuda kendimi tekrara bağlamaktan başka bir seçeneğim olmayacak ne yazık ki... Hatta kopyala-yapıştır gibi bir şey yapıp utanmadan şunu söyleyeceğim: MSI GX60, daha önce incelediğim oyuncu abilerinden her açıdan geri kalsa da, verdiği hissiyat konusunda pek bir eksiği gediği yok. Bu, her şeyiyle bir oyuncu bilgisayarı; tıpkı diğer MSI'lar gibi.

Peki ya performans? Biliyorsunuz, oyuncu bilgisayarı olmak sadece tasarımla ilgili bir konu değil. Ancak performans tablolarımıza bakarsanız eğer, durumun gayet iyi olduğunu göreceksiniz. Aynı durum, oynayacağınız oyunlarda da geçerli olacak; bu bilgisayarla, orta-üst ayarlarda kabul edilebilir FPS oranlarıyla oynayamayacağınız oyun yok (Crysis 3 gibiler hariç elbette). Tabii ki abilerinden daha az performans sunuyor, ancak yine de oynadığınız oyundan zevk alıyorsunuz. Zamansızlıktan fazla oyun oynayamasam da, BioShock ve Tomb Raider'da bana mısın demedi alet! (Ancak -özellikle Tomb Raider'da- ayarları biraz aşağı çekmem gerekti.)

Kısacası vereceğiniz paranın tek bir kuruşunun bile boşa gitmeyeceği fiyat/performans oranı yüksek bir oyuncu MSI GX60. Hem tasarım, hem de performans açısından bir oyuncuyu memnun edecek kapasiteye sahip. Tepe seviye oyuncu dizüstülere dökecek parası olmayan oyungezerlere duyurulur.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Fiyat/Performans oranı gayet iyi
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1399$ + KDV

Genius Ring Mouse 2

GENIUS, PARMAK FARESİ RING MOUSE'U GÜNCELLEDİ

Genius'un ilk Ring Mouse'unu Organize Sanayi'de haber olarak tanıtmış, ancak buralarda ağırlayamamıştık. O sırada Genius boş durmamış ve Ring Mouse 2'yi geliştirmiş bile! Umuyoruz ki yeni Ring Mouse'u görürüz buralarda... Fare kontrolüne uzaktan ihtiyacınız olduğu zamanlarda (atıyorum, kanepenize yayılmış dizi izlerken) çok işinize yarayacak olan ürün, işaret parmağına takılıyor ve baş parmakla kontrol ediliyor. Kablosuz olduğunu söylememe gerek yok sanırım. 2.5GHz kablosuz teknolojisi ile 10m çekim alanına sahip olan Ring Mouse 2, kaymaz materyali sayesinde elinizden kaymayacağını da garanti ediyor. Fiyatı ve ülke sınırlarından içeri girip girmeyeceği? İşte onu ben de bilmiyorum.





Bütçe Dostu Windows Tablet Yolda

INTEL'IN CEO'SU MÜJDEYİ VERDİ

Microsoft'un yeni işletim sistemi ekosistemi, kullanıcı nezdinde rakiplerinden hâlâ geride. İster telefon tarafından bakın duruma, ister tablet tarafından; isterseniz de masaüstü/dizüstü tarafından (masaüstü ve disüztünde Windows 8'in en büyük rakibiyse kardeşi Windows 7). Şimdiki konumuzsa, Windows 8 kullanan tabletler olacak. Intel CEO'su Paul Otellini, "Sizi bilmem ama bize göre bu tabletlerin fazla satmamasının en büyük nedeni yüksek fiyat" diyor. "Aynı fiyata, hatta daha azına daha fazla şey yapabilecek ürünler varken, kullanıcı neden Windows 8'li bir tablet alsın?" Haklı mı, haksız mı yorumu size bırakıyorum. Ancak bu açıklamanın yanı sıra gelen "200$'dan başlayacak Atom işlemcili Windows tabletler için çalışmalara başladık" cümlesi, pek çoğunuzu sevindirecektir diye tahmin ediyorum. "Banane Windows tabletten yeaa!" diyerek sevinmeyenler için de "Rekabet iyidir; rakiplerin hamlesini bekleyin, ondan sonra konuşun" diyorum.



MSI Z77A-GD65 GAMING

BİR EJDERHA DOĞUYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

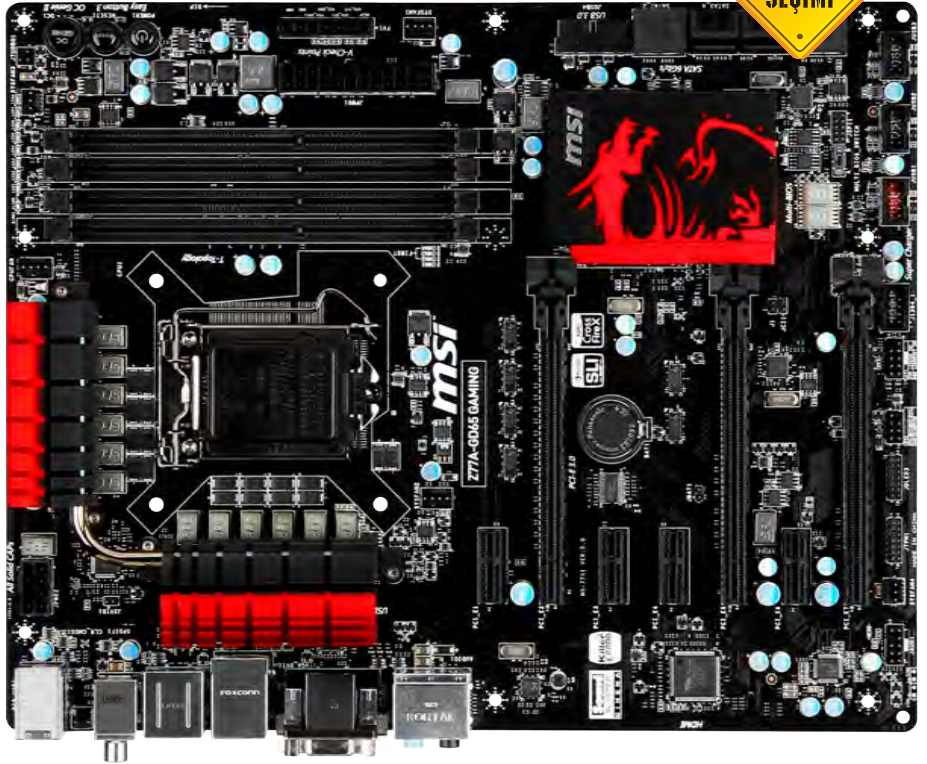


SON YILLARDA PİYASAYA SÜRDÜĞÜ Gaming serisi notebook'ları ile oyuncuların gönüllerine taht kuran MSI, sonunda notebook'taki stratejisini anakartlarına taşıyor. Türkiye'de ilk defa Organize Sanayi sayfalarında incelediğimiz MSI Z77A-GD65 GAMING ile bir ejderhanın doğumuna şahit oluyoruz oyungezerler. Bakalım bu ejderhanın ateşi ne kadar harlı, hep beraber görelim.

OYUNCULARA ÖZEL ANAKART

MSI'ın Z77 yongasetini kullanan ATX anakart Z77A-GD65 GAMING'in kutusunu görür görmez karşınızdakinin standart bir anakart olmadığını anlıyorsunuz. Kutudaki gümüş ejderha profili ve dünya şampiyonu Fnatic oyun takımının "Tavsiye Eder" logosu, size üst seviye bir oyun anakartının haberini veriyor. Kırmızı-siyah temalı şık kutuyu açtığımızda ise yine aynı temaya sahip bir anakart karşımıza çıkıyor. Voltaj regülatörlerinin üzerindeki ejderha profili şeklinde kesilmiş soğutucular, yongasetinin üstündeki kırmızı ejderha logolu soğutucu, kullanım kılavuzları, kasanız için Gaming Series sticker'ı ve "Oyun oynuyorum, rahatsız etmeyin!" kapı askısı ile tasarım ve kutu içeriği birbirini tamamlıyor.

Tabii bizim için tasarımdan ötesi lazım, ürünün ismine "GAMING" eklemekle iş bitmiyor. Bu noktada kartın, oyunculara gerçekten oyun esnasında avantaj sağlayacak teknolojilerle geldiği görülüyor. Bunların başında ise MSI'ın GT serisi oyun notebook'larında da yer verdiği ve online oyunlarda rakibiniz karşısında avantaj sağlatacak "Atheros Killer NIC" ethernet kontrolcüsü var. İnternet trafiğinin kontrolünü işlemciden alıp kendi yöneten bu yonga, oyun paketlerine öncelik verilmesini sağlıyor (daha önce bahsetmiştim bundan). Böylece gecikme süreleri (ping) düşüyor. Yani? "Ben daha önce ateş etmiştim, niye ben öldüm yaa?" şeklindeki veryansınlarınızın azalacağını söyleyebilirim.



HER ŞEY OYUNCULAR VE FARELERİ İÇİN

Oyundaki en önemli unsurlardan biri de ses, biliyorsunuz. Realtek ALC898'in yanı sıra sahip olduğu Sound Blaster Cinema teknolojisi ile stereo kulaklıklardan surround ses almamızı sağlayan ürün, MSI Military Class III bileşenler, Click BIOS II, tek dokunuşla overclock, DDR3 3000 (O.C. ve 22nm işlemci ile) desteği gibi pek çok üst düzey özellik de sunuyor. Arka panel bağlantıları da son derece zengin olan MSI Z77-GD65 GAMING, yeni toplayacağınız oyun bilgisayarınız için biçilmiş kaftan.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Tasarım, üst düzey özellikler
Eksiler: Kutu içeriği daha zengin olabilirdi
Üretici: MSI www.msi.com
Dağıtıcı: Mascom www.mascom.com.tr, Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 202$ + KDV

DOSYA

GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER

CEBİMİZE GİRDİLER YETMEDİ, ŞİMDİ DE TEPEMİZE ÇIKMAYA ÇALIŞIYORLAR

-MERT YİĞİT DOĞRU

Hani bazı sözler vardır, duyunca bir aydınlanma gelir, "Aaa, hakikaten ya" dersiniz. "Bilim kurgu, teknolojik açıdan geleceğe ışık tutar" sözünü ilk duyduğumda böyle olmuştum. Şimdi herhangi birine bu konuyu, yani bilim kurgu filmleri ve teknolojik ilerlemeler arasındaki bağı sorsanız, muhtemelen alacağınız cevap şu olur: "Eee, hani nerede uçan arabalar?"

Halbuki merceği o kadar geniş tutmamak lâzım bana kalacak olursa. 80'lerde, 90'larda bu tür filmleri izlerken karakterin gözündeki gözlüğün, kolundaki saatin, ayağındaki ayakkabının yaptıklarını görünce "Vaay bee..." çekmeyen var mıydı aranızda? Muhtemelen hayır.

2013 yılındayız. Uçan arabaları, uzay yolculuklarını, zaman makinelerini ve genel teknolojik gelişmeleri falan geçtim, Giyilebilir teknolojiler kategorisindeki gelişmeler bile son kullanıcı için o filmlerde gördüğümüz noktalara erişmedi henüz. Ancak şu anda hâlâ geliştirilmekte olan ve elle tutulur prototipleri bulunan ürünler, 90'larda sadece hayalini kurabildiğimiz şeylerdi; bu gerçeği de gözardı etmemek gerek. Şahsen çocukluk hayallerimin yeni yeni de olsa gerçekleşmeye başladığını görmek beni çok sevindiriyor (bakmayın siz spota, mutluyum ben).

Merceği daraltmaktan bahsetmiştim değil mi? Bu dosya konumuzda da bunu yaptık.
Bizi en fazla ilgilendirdiğini düşündüğümüz, şu sıralar çok gözde olan ve çalışan prototipleri bulunan Google Glass ile Oculus Rift; ve başta akıllı saatler olmak üzere hâlihazırda piyasada bulunan giyilebilir teknoloji ürünlerinin üzerinde durduk daha çok.

O zaman bizi bu konuda nelerin beklediğine hep birlikte bir göz atmaya ne dersiniz?

GOOGLE GLASS

Başlığı gördüğünüz anda aklınıza ilk olarak gelen Google Glass'ı en başa koymak istedim oyungezerler. Şimdiye kadar Google Glass hakkında çıkan tüm dedikodu ve bilgileri, Google Glass'ın tarihini ve kullanmaya başladığımızda bizi ne şekilde etkileyeceğini gelin bir de benden dinleyin efendim.



İlk olarak Google+ üzerinden Babak Parviz tarafından "Project Glass" ismiyle açıklanan Google Glass, çıkış videosuyla bolca heyecan yaratmıştı (tabii o videonun biraz abartılı olduğu herkesin malumu). Google'ın bu proje için Nokia Labs ile Apple'dan mühendis transfer etmesi ve bütçe konusunda aşırı cömert davrandığı söylentileri, beklentiyi daha da artırıyordu. Google I/O 2012'de, hâlâ geliştirilme aşamasında olan Google Glass'la canlı bir demo yapıldı. Bu canlı demo Google Glass hakkında elle tutulur pek bilgi vermese de, yine de meraklıların oldukça ilgisini çekti. Glass Explorer Program ile kimi şanslı geliştirici ve kullanıcılar, Google Glass'ın prototip versiyonu diyebileceğimiz The Explorer Edition'a önceden kavuşabilecekler. Biz burada "Google Glass şöyle, Google Glass böyle..." derken adamlar kullanıyor olacaklar ya, ona yanarım.

AMA ARTIK ALIŞTIK

Neyse... Peki Google Glass hayatımıza ne katacak? Nasıl kullanacağız bu ürünü? Elimizdeki verilerle buna bir ışık tutmaya çalışalım şimdi... Öncelikle Google Glass ile yalnızca konuşarak anlaşabildiğimizi belirteyim. Şu anda Türkçe dil desteği olmadığından, herhangi bir komut vereceğimiz anda öncelikle "OK, Glass" ile söze başlamamız gerekiyor. Bundan sonra Glass'a istediğimiz komutu verebiliyor, ya da istediğimiz şeyi sorabiliyoruz. Örneklerle açıklayacağım şimdi, sabredin azıcık.

Glass'ı gözünüze taktınız, telefonunuza bağladınız. Sağ üst köşedeki ekranda saati ve "OK, Glass" yazısını görüyorsunuz... Hayal edin efendim, onu yapmak içinde Glass Explorer Program'e dâhil olmamız gerekmiyor ya? Bir boşluk bulup İstanbul'u ziyarete geldiniz. Sabah saat 10 gibi çıktınız otelden, indiniz Eminönü'ne. Vapurla Kadıköy'e geçerken içinizden geldi, karşınızda oturan güzel bir kadına/yakışıklı bir erkeğe doğru dönerek çaktırmadan "Ok, Glass. Take a picture." dediniz ve resmini çektiniz (*İstanbul'a gelmişsiniz, hâlâ neyin peşindesiniz yahu. Hem buralarda bir yerde bir kutucuk olacak (Her Şey İyi Hoş Da...), onu siz bi okuyun*). Sonra kalktınız, vapurun kıç bölümüne gittiniz. Nasıl da suyu yararak gidiyor değil mi Barış Manço vapuru? Manzara muhteşem, hava ona keza. E gözde de Google Glass var. O zaman yapılacak tek şey "OK Glass. Record a video." demek. Tüm ısrarlarınıza rağmen sizinle yedi tepeli bu şehre gelmeyen arkadaşınız da bu güzel manzaradan canlı canlı faydalansın mı istiyorsunuz? Google Hangout ne güne duruyor? Bakalım... Hmm, arkadaşınız çevrimdışıymış. Sağlık olsun (iyi de oldu gerçi, nazire yapar gibi olacaktınız zira).

İSTANBUL, SEN Mİ BÜYÜKSÜN BEN Mİ BÜYÜĞÜM?

Sahne değişiyor... Bir teleferiktesiniz. Yine Google Glass'a çeşitli komutlar vererek resim ve videolar



Her Şey İyi Hoş Da...

Peki ya gizlilik?

Google Glass'ı takmıştınız ve vapurda karşınızdaki güzel kadını/yakışıklı erkeği çekmiştiniz çaktırmadan, hatırladınız mı? Bu fikir benim değildi aslında, itiraf ediyorum. Stop the Cyborgs isimli bir avukatlık bürosunun fikriydi ve onlar bu durumun yaratabileceği gizlilik ihlâllerinden dolayı Google Glass hakkında pek de iyi şeyler düşünmüyorlar haklı olarak.

Yukarıdaki "çaktırmadan" kelimesi çok önemli bakın. Çünkü bunun aynısını cep telefonlarımızla yapmaya kalksak, en iyi ihtimalle sapık damgası yeriz (en kötü ihtimalle de denize dökerler bizi). Ki bu verdiğim çok naif bir örnek; farklı ortamları ve Glass'ı kullanarak aynı yolla video çekebileceğinizi de düşünün. İstifinizi bozmadan, sadece konuşarak. Şu cümleyi yazarken bile aklıma türlü türlü şey geldi, düşünün artık.

Stop the Cyborgs'un asıl hedefi Google Glass da değil aslında. Adamlara göre giyilebilir kameraların tümü bu sorunu beraberinde getiriyor ve öyle ya da böyle bunun bir şekilde önüne geçilmesi lâzım. Ancak "Nasıl?" sorusuna verilebilecek somut bir cevap yok ne yazık ki. Ben de bilemedim şimdi.



DOSYA

çekiyorsunuz bol bol. Neresi burası? Hah, Pierre Loti. Yukarıda manzara muhteşem, ancak aklınıza bir şey takılıyor. Kim bu Pierre Loti? Google Glass'a sorun efendim, şıp diye yanıtlasın (gerçi Siri gibiyse biraz geç anlayabilir). Kimmiş Pierre Loti? Asıl adı Louis Marie Julien Viaud olan, 1850 doğumlu bir Fransız yazar. Eyüp taraflarında yaşadığından olsa gerek, bu tepeye adını vermişler. İyi de olmuş. Hazır simidinizle çayınız da bitti (oha, pahalıymış), kalkın artık. Peki Eyüp'ten, Sultanahmet'teki otelinize nasıl gideceksiniz? Neyse ki telefonunuzda Jelly Bean yüklü, Google Glass'ın GPS özelliklerinden faydalanabilirsiniz. Evvet, o da çıkardı zaten izlemeniz gereken yolu. Hava çok güzel, en azından Eminönü'ne kadar Haliç sahilinden yürüyebilirsiniz...

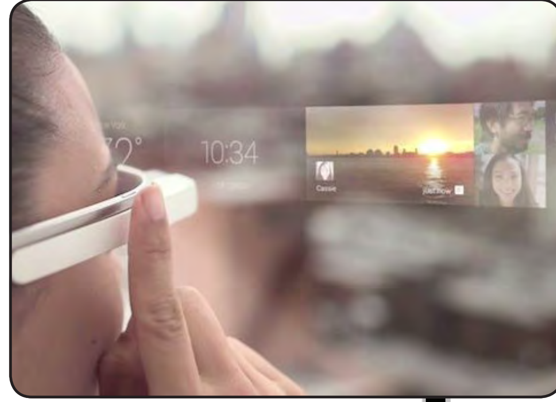
Google Glass'la günlük hayatınızda yapabileceklerinizi az çok anladınız sanıyorum. Ancak sadece bu kadarla da kalmıyor gözlüğün maharetleri. Glass gözünüzdeyken sadece konuşarak yazılı mesaj gönderebilir, hava durumunu kontrol edebilir, sesli tercüme yapabilir ya da hiç bilmediğiniz bir şeyin resmini çekerek onun hakkında bilgi alabilirsiniz. En azından Google'ın gösterdiği resim ve videolarda burum böyle. Ancak Glass'ın, özellikle de ilk sürümlerinde bu kadar mükemmel işler çıkaracağını ben beklemiyorum açıkçası. Yine de reklâmların gayet etkileyici olduğunu ve Google Glass'ın özünde neler yapabildiğinini bizlere gösterebildiğini söylemem gerek.



Google Glass'a Dokunmak

SADECE KONUŞMAK YETMEZ, DOKUNMAK DA LÂZIM

Geçtiğimiz günlerde Google'ın yayınladığı bir video ile, Google Glass'ı dokunarak nasıl kontrol edebileceğimizi de öğrendik. Şöyle ki, tamamen dokunmatik sağ yüzüne dokununca Glass'ın ana ekranını görüntüleyebiliyoruz. Farklı ekranlar arasında gezinmek için parmağımızı sağa/sola kaydırıyor, o anda seçili olan ekranı da yüzeye dokunarak açabiliyoruz. Kapatmak için de aşağı kaydırmak kâfi. Fotoğraf paylaşmak için, yine dokunarak "Share" sekmesini açıyor ve paylaşılacak kişiyi seçiyoruz (videolarda tüm fotoğraflar aynı elemana gidiyor ama, adam footğraf delisi oldu). Uyku moduna geçmek için de aşağı kaydırmak yeterli... Tüm bu anlattıklarımı videodan izlemeye ne dersiniz? _cnet.co/18npybF_



DETAYLAR, DETAYLAR...

Google Glass'ın teknik detaylarının şekillenmeye başladığını, konuyu takip ediyorsanız biliyorsunuzdur. Bilmeyenler için ben burada bir kez daha tekrarlayayım bunları. Gayet esnek bir yapıya ve kömür siyahı, koyu turuncu, füme, beyaz ve gök mavisi renklerinde piyasaya çıkacak olan Glass, yüze iyice oturması için pek çok ayarlama seçeneğine sahip olacak. "Kemik İletimi" teknolojisi ile ses aktarımı da, gözlüğün en ilginç özelliklerinden biri.

Bunun yanı sıra Glass'ta, 12GB'ı kullanılabilir olan 16GB'lık hafıza, 640x360 çözünürlük sunan ekran (2.5 metreden 25"lik bir ekrana bakıyormuş hissi veriyor bu ekran), 720p video kaydı yapabilen 5MP'lik kamera, 802.11b/g Wi-Fi ve bluetooth desteği ile Google Drive senkronizasyonu mevcut. Geliştirilmesinin ilk aşamalarında en büyük sorunu gibi görülen pil ömrü de, şimdilik yeterince uzatılmış gibi görünüyor. Google'ın anlattığına göre Glass, 1 gün boyunca çalışabilecek; ancak video kaydı gibi durumlar bu süreyi önemli ölçüde azaltacakmış. Ürün, microUSB girişi vasıtasıyla şarj edilebilecek ve şarj aleti üründen çıkacak. Üzerinde dâhili GPS bulunan Glass'ın bu özelliğini kullanabilmek içinse, Android 4.0.3 ya da üzeri bir işletim sistemine sahip olan telefonunuza "MyGlass" uygulamasını yüklemeniz gerekiyor (MMS özelliğini kullanmak için de bu geçerli).

Yukarıda örneklendirdiğim tüm bu özellikleri bir telefonla da yapabiliyoruz değil mi? İlk bakışta öyle görünüyor en azından. Ancak öyle değil. Özellikle Glass'ın tanıtım videolarındaki kullanım alanlarına bakarsanız (at üstünde, yolda, kayak yaparken, uçak sürerken vs.), eller serbest özelliğinin de gücüyle pek çok noktada telefonu rahatlıkla geçebileceğini görebilirsiniz. Anlık çekimlerde de Glass'ın daha hızlı tepki verdiğini söyleyebiliriz. Sizi bilmem ama ben uzun zamandır bir cihaz için bu kadar heyecanlandığımı hatırlamıyorum. İnşallah videolarda ve resimlerde görebildiğimizin pek çoğunu rahatlıkla yerine getirebileceğimiz bir alet olur Glass. Olmazsa eğer, hayal kırıklığına uğramamız da muhtemel çünkü.

Son bir not olarak Google, Glass'ın numaralı numaralı gözlüklerde de kullanılabilmesi için gözlük firmalarıyla anlaşmaya evresinde olduğunu ve neredeyse tüm akıllı telefonlarla kullanılabileceğini de ekleyeyim.

Google Glass ve Diğerleri

Alem buysa kral kim?

Google Glass'ın ardından, pek çok firmadan da benzer ürünler tanıtılmaya, gösterilmeye başlandı. Takahito Iguchi'nin Telephaty'si ile Vuzix'in M100'ünü örnek gösterebiliriz bunun için. Tahmin edebileceğiniz üzere Google Glass, bu ikisinden de başarılı bir ürün... Ancak çıkan söylentilere göre Microsoft ve Sony de bu tür gözlükler üretme peşinde. Ve eğer söylentiler doğruysa, bu iki firmanın geliştireceği gözlüklerin o kadar da çıtır çerez rakipler olmayacağını tahmin etmek pek de zor değil. Bu kötü bir şey mi? Elbette hayır! Rekabet ne zaman bizim için kötü oldu ki?



OCULUS RIFT



Google Glass'ın altından girdik, üstünden çıktık ve sayesinde sanal bir İstanbul turu attık. Şimdiyse daha bizden, daha bir oyuncu ve kimilerine göre oyunu tamamen değiştirecek bir sanal gerçeklik gözlüğünden bahsedeceğim sizlere oyungezerler... Oculus Rift'ten bahsedeceğim.

Son zamanlarda her yerde görmeye başladığımız Oculus Rift, bu ilgiyi hak ediyor mu? Açıkçası elimize alıp da bir Team Fortress 2, Skyrim, Battlefield oynamadan ne desek zor. Ancak bu üç oyunu da oynayanlar var. Ve eğer videolarını izler ya da incelemelerini okursanız, bu insanların Oculus Rift'e hayran kaldığını anlayabilirsiniz.

Oculus Rift bir sanal gerçeklik gözlüğü, eyvallah. Peki ne işe yarıyor tam olarak? Şöyle anlayatım. Bir an için Oculust Rift'in 5 sene evvel piyasaya çıktığını ve BioShock Infinite'e de tam destek sunduğunu düşünün... Oyunu oynayanlar ve sanal gerçeklik gözlüğü hakkında okuyanlar mevzuyu çoktan anladılar zaten, diğerleri için devam ediyorum. BioShock Infinite'in sahne aldığı Columbia'da dolanırken, şehrin ne derece mükemmel çizildiğini görüp hayran kaldık ya hani? O zaman şehre yalnızca bir pencereden, yani monitörümüzden bakıyorduk. Sağa sola bakmak için başımızı değil, fareyi ya da oyun çubuğunu oynatıyorduk. Ve bunlar, yıllardır oyun oynamanın verdiği alışkanlıkla çok fark ettirmese de aslında oyun deneyimini gayet de baltalayan unsurlar. İşte Oculus Rift, bu unsurları ortadan kaldırmak için geliyor.

NASIL YANİ?

Anlatayım. Oculus Rift'i başınıza geçirdiğiniz anda, görsel açıdan dış dünya ile tüm bağlantınız kesiliyor. Bu da demek oluyor ki, verdiğim örnekle paralel gidersek Columbia'ya ayak bastığınız anda gerçekten de oradaymış gibi hissediyorsunuz. Baş hareketlerinizi de gayet hassas bir şekilde takip ettiğinden, kamerayı çevirmek için elinizi değil başınızı kullanmanız kâfi. Sağınızda bir ses mi duydunuz? Elinizle fareyi sağa kaydırmakla ya da parmağınızla oyun çubuğunu çevirmekle uğraşmadan sadece başınızı çevirin yeter. Bu dünyanın içindesiniz artık, başınızı nereye çevirirseniz çevirin Columbia'dan başka bir yer göremeyeceksiniz.



Bir de Amnesia, Slender: The Arrival gibi oyunlar oynadığınızı düşünün... Ben hayal ettikçe heyecanlanıyorum kendi adıma valla, sizleri bilemem.

Ancak tahmin edebileceğiniz üzere, Oculus Rift'in bizi oyun evreninin içine alma konusunda yapabilecekleri bunlarla sınırlı. Örneğin yürümek için hâlâ elinizdeki oyun koluna ya da klavyeye ihtiyacınız var. Bunun haricinde, gözlükte ses sistemi de bulunmuyor. Ancak baş hareketlerimizi takip ederek görsel açıdan dünyamızı tamamen değiştirmesi, muhtemelen aklımızı başımızdan almasına yetecek. Ki bahsettiğim gibi, Oculus Rift kullanıp da "Olmamış bu" diyen bir kişiye rastlamadım daha.

GAMECHANGER, KICKSTARTER

Pek çoğumuzun adını Tim Schafer ve Ouya ile duyduğu Kickstarter, Oculus Rift'in de bu hâle gelmesini sağlayan en büyük itici güçlerden biri. Oculus VR tarafından geliştirilen gözlük, Kickstarter'dan tam 2,4 milyon dolar topladı. Bunun haricinde gözlük, John Carmack (*Doom*), Gabe Newell (*Valve*), Cliff Bleszinski (*Unreal, Gears of War*), Tim Sweeney (Unreal Engine, *Unreal*) ve Chris Roberts (*Wing Commander*) gibi önemli isimlerin de desteğini arkasına alarak oyun camiasında iyice tanınır hâle geldi. *Team Fortress 2*'de hâlihazırda bulunan Oculus Rift desteğinin, *Strike Suit Zero*, *Minecraft*, *Doom 3: BFG Edition*, *Doom 4*, *Hawken*, *Star Citizen*, *Mirror's Edge* ve *Project CARS* gibi diğer isimlere de gelmesi bekleniyor.

Şimdi gelelim ürünün donanım özelliklerine. Şu anda hâlâ geliştirilme aşamasında olan 3B sanal gerçeklik gözlüğü, 1280x800 piksel çözünürlük sunuyor (her göz için 640x800 piksel, 4:5 ekran formatı). DVI, HDMI ve USB bağlantıları bulunan üründe, şimdilik sadece bilgisayar ve Android platformları için destek mevcut. Gözlüğün, hassasiyetini borçlu olduğu ve Oculus'un geliştirdiği 1000hz'lik takipçi ise (tracker), ivmeölçer, jiroskop ve manyetometreye sahip. Tabii başta da söylediğim gibi, Oculus Rift hâlâ geliştirilme aşamasında; o nedenle kullanıcılara sunulacak olan versiyon, FullHD çözünürlük desteği gibi şu ankinden daha gelişmiş özelliklere ve insani boyutlara sahip olacak.

"Hemen, yarın istiyoruz!" listemize Oculus Rift'i de ekleyin siz. Çünkü buradan bakınca, hakikaten sağlam geliyormuş gibi görünüyor. Umuyoruz ki yanılmayız.

Virtuix Omni

OCULUS RIFT DENEYİMİNİ KATLAMAK İSTEYENLERE

Belki giyilebilir bir teknoloji değil ama Oculus Rift'ten bahsetmişken Virtuix Omni'den bahsetmemek olmazdı. WizDish StringWalker ve CyberWalk Platform'a benzer; ancak hepsinden de daha kullanışlı ve pratik görünen Virtuix Omni, beli çevreleyen bir halka ve çok yönlü bir yürüme alanından oluşuyor. Özel ayakkabılarıyla birlikte gelen Virtuix Omni ile dilediğimiz yöne yürümemiz mümkün. Bu sırada cihaz, tüm bedensel hareketlerimizi takip ediyor ve yazılımı vasıtasıyla bunları bilgisayara aktarıyor. Yani gözünüzde bir de Oculus Rift varsa, %90 ölçüde oyun evrenine adım atacaksınız (yüzde sallamayı çok seviyorum böyle). Evet, Oculus Rift gibi Virtuix Omni de şimdilik sadece bilgisayar için geliştirilme aşamasında. Hakikaten geliştirilme aşamasında, zira şekli şemali de evin ortasına getirip kurulacak gibi değil. Takım da bunun farkında zaten; özellikle boyut olarak Virtuix Omni'yi küçültmeleri gerektiğini biliyorlar. Ürün, bu ay içerisinde açılacak olan bir Kickstarter projesi kapsamında üretilmeye başlanacak (hedef yakalanırsa tabi). Tüm bu gelişmeleri gördükçe, 10 sene sonra oyunculuğun ne hâle geleceğini kestiremiyorum ben.

DOSYA

AKILLI SAATLER

Çocukken hatırladığım en akıllı saat, yaşıtım olan herkesin hayalini süsleyen Casio Databank'lardı. Bir çocuğun kolunda gördük mü deli gibi imrenirdik okulda. Müzik çalabilen ve radyosu bulunan saatler de vardı. "Akıllı Saat" olmasalar da farklıydılar ve bu farklılık ilgimi çekiyordu kuşkusuz. Hatta abimin bir arkadaşının kolunda görmüştüm, birinin üzerinde iki adet 3.5mm'lik jak vardı (iş iyice fantastik boyutlara ulaşmış yani).



Şimdinin akıllı saatlerinin ise on parmağında on marifet maşallah. Akıllı telefonlara bağlanarak, cihazın pek çok özelliğini kola taşıyanını mı ararsın, ivmeölçer, adım sayar ve GPS vasıtasıyla pek çok yürüme ve koşu aktivitene ortak olanını mı...

Türkiye'de pek görmesek de, şu anda Sony ve Motorola gibi pek çok önde gelen firmanın akıllı saatleri mevcut. Ancak bu saatlerin çoğu aslında akıllı değil; yani Android ya da benzeri işletim sistemi barındırmıyorlar bünyelerinde. Genel olarak Bluetooth üzerinden cep telefonuna bağlanan bu modellerle temel telefon özelliklerini kullanabiliyor, takvimimize erişebiliyor, sosyal medyada olanı biteni takip edebiliyoruz. Akıllı telefonumuzun asistanı görevi görüyor yani bu saatler.



DAHA AKILLISI VAR

Bir de akıllı telefona bağlanma ihtiyacı duymayan modeller mevcut. Kolunuzda böyle bir saat varsa, ekstradan bir cep telefonu taşımanıza gerek kalmıyor. Ancak boyut itibariyle bu saatler, performans açısından cebinizdeki telefonun yanına bile yaklaşacak konumda değiller takdir edersiniz ki (gerçi o saati alıp bir de performans bekleyeniniz yoktur herhalde). Örneğin yakın bir zamanda tanıtılan Androidly isimli bir modelde 416MHz'lik bir işlemci, 256MB bellek, 8GB depolama alanı, 320x240 piksel 2" dokunmatik ekran, 2MP'lik kamera, GPS, SIM kart yuvası, ivmeölçer, özelleştirilmiş bir Android 2.2 ve WiFi ile Bluetooth gibi özellikler mevcut (ve evet! O da Kickstarter'ın başının altından çıkmış).

Akıllı saat diyebileceğimiz bir diğer tür de, sporcu saatleri. Aklıma gelen ilk model de Nike+ Sportwatch. Nike'nin TomTom'la birlikte tasarladığı bu saat, hem içeride, hem de dışarıda yaptığınız antrenmanları hafızasında saklıyor. Yaptığınız yürüyüş ve koşuları da, dâhili GPS'i, adımsayarı ve ivmeölçeri sayesinde takip eden saat, "Aslansın sen, kaplansın; hadi, yaparsın!" şeklinde gaz da veriyormuş hatta (tabii adamlar bu özelliğe "Teşvik Etme" demişler ama ben böyle anladım). Diğer pek çok sporcu saatlerinde de bu ve buna benzer özellikler mevcut. Kısacası sporcular için, koluna taktığı mükemmel bir koç görevi görüyor bu tür saatler. Ki biz de bu tür ürünlere giyilebilir teknoloji ürünleri diyoruz (konuya da böyle bağlarım)!

Bu sene içerisinde Apple, Samsung ve Microsoft'tan gelecek ürünlerle birlikte akıllı saatlerin iyice popülerleşeceği konuşulsa da, firmalardan doyurucu herhangi bir açıklama gelmediği için şimdilik bu konuya fazla eğilemiyorum (hatta Samsung hariç ortada kesin bir şey de yok). Beklemedeyiz biz de. Bakarsınız firmalar birer birer patlatırlar bombaları da, karşılaştırmalı test falan yaparız ileride.



Hepimizin Kolundaki Giyilebilir Teknoloji

KOL SAATİLERİMİZ!

Kalbim kadar temiz olan bu kutucukta, sizlere giyilebilir teknolojinin aslında uzun yıllardır bizimle birlite olduğunu söylesem de şaşırmazsınız sanırım. Örnek mi istiyorsunuz? Kolunuzdaki saat desem? Bundan daha yaygın bir giyilebilir teknoloji ürünü yoktur sanıyorum. Hatta size daha da şaşıracağınız bir ayrıntı vereyim mi? Kimi araştırmacılar, kol saatlerinin aslında birer giyilebilir bilgisayar olduğunu savunuyor. Kol saati derken aklınıza hemen dijital olanlar gelmesin; kuvartz, mekanik ya da otomatik mekanizmaya sahip olanlar da dâhil bu söyleme. Nedeni basit: Saat dediğimiz şeyin bir anlamda zaman hesaplaması yapması ve "computer" kelimesinin "hesaplayıcı" anlamına gelmesi. O nedenle saatler, giyilebilir bilgisayarların tarihinde öyle ya da böyle önemli bir yere sahip.



BAŞKA NELER VAR?

"Giyilebilir Teknoloji" kavramı o kadar geniş ki, neresinden tutsak elimizde kalıyor oyungezerler. Tüm bu saydıklarım, buz dağının görünen bir kısmı sadece. Kazdıkça neler çıkıyor neler...

Dosya için araştırma yaparken karşılaştığım Wearable Technologies *(www.wearable-technologies.com)* isimli bir sitede, teknolojiden nasibini almış pek çok gözlük, saat, ayakkabı (ayakkabı demişken, Google Shoe'yu gördünüz mü?), bileklik, kolye, ceket, ve hatta çorap bile görmek mümkün mesela. Tabii hem yukarıdakiler kadar çarpıcı özelliklere sahip olmadıklarından, hem de o kadar göz önünde bulunmadıklarından fazla ilgi çekmemeleri doğal. Ancak yine de meraklısıysanız bir gidip bakmanızı tavsiye ederim.

Bunun haricinde giyilebilir kameralara da yer vermek lâzım elbette. Daha çok macera sporlarında işe yarayacak olan bu kameralar, Google Glass'ın video kısmında yapabildiklerinden çok daha kaliteli ve uzun soluklu işler çıkarabilen ürünler. Düşününce, farklı kullanım alanları da ortaya çıkabilir elbette. Geçen yaz büyükada'nın etrafını bisikletle turlarken, bu kameralardan birine sahip olmayı isterdim mesela. Farklı aktivitelerde, çok hoş görüntüler ortaya çıkması muhtemel.

BİTTİ Mİ?

Biter mi hiç? Dedim ya "Kazdıkça çıkıyor, kazdıkça çıkıyor" diye. Biz bir de işin eğlencesindeyiz. Yoksa olayı biraz daha geniş tutup, atıyorum sağlık sektöründeki ürünlere falan girseydim bir bu kadar daha yazı çıkardı herhalde. Girişte de söylediğim gibi, en çok yeri Google Glass, Oculus Rift ve akıllı saatlere ayırmamın nedenlerinden biri de işin bu eğlence kısmı zaten.

80'ler ve 90'larda, tüm bunlar hayalden de öte şeylerdi bizim için. Şimdiyse hepsi elle tutulabiliyor; bazıları çoktan satışa çıktı bile. O nedenle artık "Yok yeaa, teknoloji o kadar da ilerleyemez." diyemiyoruz, dedirtmiyorlar.

Teknoloji böyle ilerlesin de, ben susmaya razıyım.









OCZ NIA

SANAYİ'DEN GEÇEN EN İLGİNÇ ÜRÜN

Hatırlar mısınız bilmem, ben daha Organize Sanayi kapısından içeri girmeden OCZ NIA (Neural Impulse Actuator) girmişti bu kapıdan içeri. Beynimizden gelen elektrilsel dalgaları algılayarak bizi klasik klavye/fare ikilisinden kurtarmayı amaçlayan bu cihaz (Brain-Computer Interface deniyor buna), işin içine kas, yüz ve sinir hareketlerini de katıyordu ve işini az çok yapıyordu. OCZ, 27 Mayıs 2011'de NIA'nın üretimini durdurduklarını ve projeyi rafa kaldırdıklarını açıkladı. Ancak NIA, hayatına BCInet şirketi altında devam ediyor. Onlar da NIA ve benzeri yeni ürünler üretmek için çalışıyorlarmış bakalm, bekliyoruz.



Müzik Çalarımı Giydim Geliyorum

GİYİLEBİLİR MÜZİK ÇALARLAR DA PEK BİR MODA

Spot ilgi çekici olsun diye yalan söyledim, zira giyilebilir müzik çalarlar pek de moda değil aslında. Apple, Sony, Cowon ve SanDisk gibi firmaların geliştirdiği bu modelleri, üstümüze başımıza takıp öyle kullanabiliyoruz. Genelde spor salonlarında kullanılmak için tasarlanan bu ürünlerden ikisini birden aynı anda kullandığımdan (iPod Shuffle 3G ve iPod Nano 6G), kullanım rahatlıkları konusunda sabaha kadar konuşabilirim. Çantama, ceketimin düğme boşluğuna, pantolonuma, tişörtümün kol ucuna... Nereye bulursam tutturuyorum bunları efendim. Tabi konu buralara gelmişken, iPod Nano için özel olarak geliştirilen saat kordonlarından bahsetmemek de olmaz. Bildiğiniz üzere 6. nesil Nano, kendisi için tasarlanmış pek çok ve çeşitli saat kordonları takılınca tam teşekküllü bir saate dönüşüyordu. Farklı saat temalarının da yardımıyla, dilediğimiz saat tasarımını oluşturabiliyorduk. Ancak Apple, 7. nesil iPod Nano'yu iki kat büyüttüğü için bu özellik ortadan kalktı.







Ucuz iPhone Yolda (Mı?)

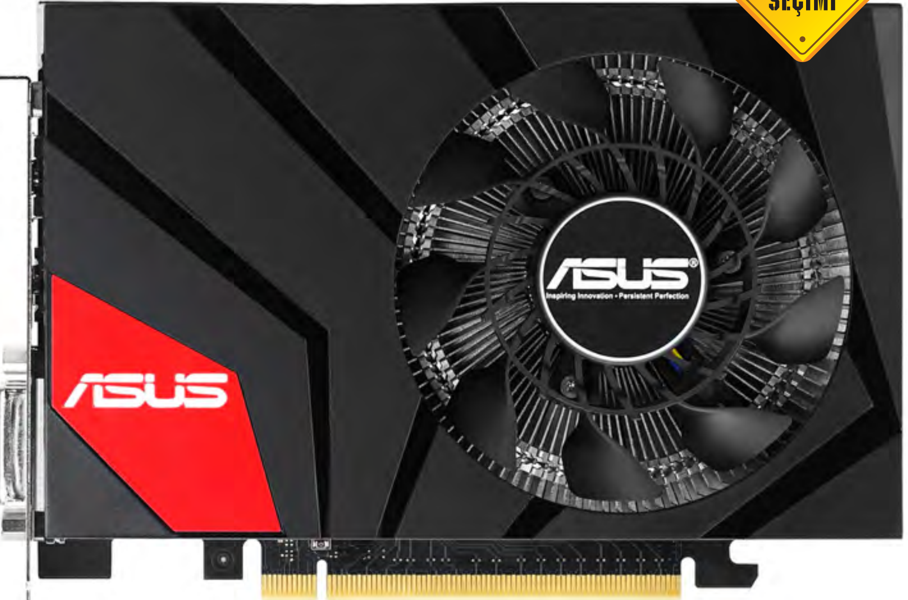
SÖYLENTİLER... SÖYLENTİLER...

Uzun zamandır ortalıkta dolaşan, bütçe dostu bir iPhone modelinin çıkacağı iddiası, Tactus isimli bir aksesuar üreticisinin sızdırdığı bir resimle yeniden alevlendi. Plastik bir iPhone kapağının arka kısmının görüntülendiği görselle birlikte üretici, telefon hakkında çeşitli donanım özelliklerine de yer vermiş. Eğer bahsedilenler doğruysa, yeni ve ucuz iPhone'da A5 işlemci, 3.5" retina ekran 5MP'lik kamera ve farklı renk seçenekleri olacak. Arka kapağın kalınlığı da 0.5mm olarak gösteriliyor. Bahsedilen modelin 300$ gibi bir fiyata sahip olacağının söylendiğini de belirtelim. iPhone 4S'in ısıtılarak önünüze konmasına hazır mısınız?

Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

UFACIK! -MERT YİĞİT DOĞRU



ŞEKLİNİ ŞEMALİNİ GÖRÜR GÖRMEZ aşık olduğum ve Pazar Yeri'nde yer verdiğim Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini, beklediğimden daha kısa sürede kapımızı çaldı neyse ki. İşin ilginci, kartı gören herkesin "Aaa, ne şirin bir şey bu!" tepkisi vermesiydi. Ne bilsinler bu şirin dedikleri şeyin aslında tam bir performans canavarı olduğunu?

"7,13CM FAZLALIĞIM VARDI, ATTIM."

Asus'un bu bebeği, 17cm'lik uzunluğuyla referans tasarımdan tam 7,13cm daha kısa. Ve bildiğiniz GTX 670 bu; eksiği yok fazlası var. Nedir peki bunlar? Birincisi, anlayacağınız üzere kartın boyutu konusunda hiçbir sıkıntı çekmeyeceksiniz. Bunun yanı sıra Asus'un iddialarına göre kartın soğutucusu, referans tasarımdan %20'ye kadar daha serin, 3 kata kadar da daha sessiz bir soğutma çözümü sunuyor. Ek olarak özel PCB yapısı ve VRM dizaynına sahip olan kart, Direct Power teknolojisiyle birlikte GPU'ya daha etkili ve direkt olarak güç sağlayabiliyor. "Bu da kartın daha stabil, PCB'nin de %15'e kadar daha serin çalışmasını sağlıyor" diyor Asus. Yani hem daha küçük, hem daha sessiz, hem daha serin, hem de tüm bu "daha"ları aynı anda taşıyan ilk ve tek GTX 670.

Gelelim ürünün teknik özelliklerine. Kartın 928MHz hızında çalışan 28nm GK104 grafik yongası (referans kart hızı 915MHz), GPU Boost ile 1006MHz'e kadar çıkabiliyor. 2GB GDDR5 bellek de 1502MHz hıza sahip (efektif 6008). 256bit bellek veri yolu desteği bulunan Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini, bağlantı noktaları konusunda da zengin. Arka panelde iki adet DVI, bir adet HDMI, bir adet de DisplayPort girişi mevcut.

PERFORMANS?

Test Sistem'imiz içinde adı gibi minicik kalan Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini, performansıyla sistemimizi bile şaşırttı oyungezerler. Ama şaşıracak bir şey yok aslında; sonuçta NVIDIA GeForce GTX 670'in ne denli performanslı bir grafik yongası olduğunu biliyoruz. Gördüğümüz ve beklediğimiz üzere bu ufacık GTX 670 de test sonucunda dosta düşmana korku salmayı başarıyor ve gayet yüksek skorlarla ayrılıyor Test Sistemimizden. Son bir iki incelememde sıkça tekrar ettiğim gibi, Crysis 3 benzeri psikopat performans canavarları haricinde her oyunda tepe ayarları görebilirsiniz bu kartla. Net. (Bu arada zaman bulup test sistemini iyice bir adam ettikten sonra oyunlarda da benchmark yapmaya başlayacağım.)

Kısacası çok özel bir ürün Asus GeForce GTX 670 DirectCU Mini. Gözüm kaldı vallahi. Micro-ATX ya da Mini-ITX anakartınızla ufak bir sistem kurmak istiyor ve "Üff, ekran kartını nasıl sığdıracağım şimdi ben buna?" diye mi düşünüyorsunuz? Artık düşünmeyin efendim, az önce bu sorunun çözümünü okudunuz çünkü. Onu geçtim, belki de kasanızda kocaman bir ekran kartı istemiyorsunuzdur (benim gibi)? İşte bu durumda da yardımınıza koşabilecek kapasitede bir karttan bahsediyoruz. Daha ne olsun?

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 4.0			
Orta		Üst	
FPS	Puan	FPS	Puan
113.9	2868	32.8	827
3DMark 11 v1.0.3			
Performance		Extreme	
P8261		X3085	



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Ufacık!
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 599$ + KDV

Asus PA249Q ProArt Monitör

PROFESYONEL KULLANICILAR İÇİN YARATILMIŞ PROFESYONEL -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

YANLIŞ HATIRLIYORSAM DÜZELTİN, ancak sanırım şu anda bu yazıyı yazarken ablak ablak baktığım Asus PA 249, Organize Sanayi'de yer verdiğim ilk profesyonel monitör. Asus'un ProArt monitör ailesine ait olan PA249Q, doğru rengi tutturmanın önemli olduğu işler için (grafik tasarım, fotoğrafçılık gibi) hayati derecede önemli özelliklere sahip.



ÇOK ŞIK

Eğer daha önce kullanma şansınız olduysa biliyorsunuzdur, özellikle bazı markaların profesyonel monitörleri çok suratsız olur ve "İş yapıyoruz burada kardeşim, biraz ciddiyet!" modunda takılır. Ancak Asus'un ProArt serisi ve PA249Q'nun kendisi, profesyonelliği elden bırakmadan nasıl gayet şık ve alımlı olunabileceğini gösteriyor (ki tasarım ödülü de var monitörün). Bu nedenle o monitörlere "Tamam iş yapıyoruz da, bu tipsizlik neden?" diye sormak istiyorum buradan.

Tasarımdan devam edelim. Gayet karizmatik bir monitör olan PA249Q, tamamen mat plastik bir kasaya sahip. Parlak çerçeveli bir profesyonel monitör olmaz zaten, biliyorsunuz (asarlar o monitörü). Ekranın altındaki kırmızı şerit, ürüne bir dinamizm katmış. Sol yanında 4 adet USB 3.0 bağlantı noktası bulunan üründe DisplayPort, HDMI, DVI ve D-Sub bağlantı noktaları mevcut. Monitörün tüm kontrolünü de, çerçevenin sağ altındaki tuşları kullanarak yapıyoruz. Buradaki 5 yönlü tuş, menüde dolaşmayı özellikle çok kolay hâle getirmiş. Bunun yanı sıra monitörün ayağı son derece ergonomik ve ürünü pivot pozisyonunda da kullanabiliyoruz (e yani).

"BUNUN TEKNİĞİ NEYDİ YAA?"

24"lik ve 1920x1200 çözünürlük sunan PA249 (16:10), 178 derecelik görüş açısı sunan AH-IPS panel kullanıyor ve LED arka aydınlatmaya sahip. 6ms tepkime süresi (GTG), 16.7M renk, 350cd/m2 parlaklık, Asus Splendid ve 80,000,000:1 Asus Akıllı Kontrast oranı da üründe yerini almış. Tüm bunların yanı sıra ürün, sahip olduğu özelliklerle renk doğruluğu konusunda da son derece iddialı ($\Delta E < 3$ renk doğruluğu desteği mevcut. (mükemmel renk $\Delta E < 0$'dır ve soldaki rakam ne kadar düşükse renk doğruluğu o kadar iyidir. Bu bağlamda "3" de gayet yeterli bir rakamdır.)).

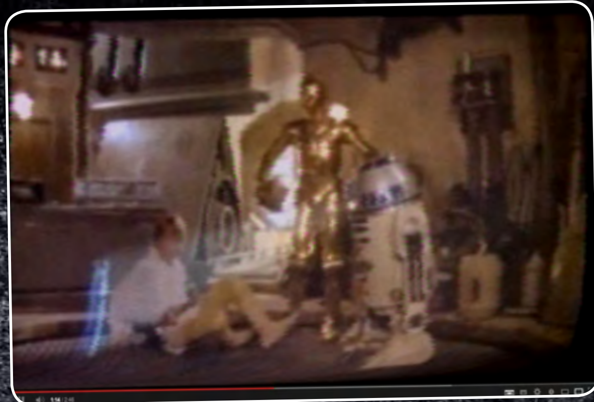
%99 Adobe RGB, %103/%120 NTSC ve %100 sRGB renk üretimi yapabilen ürün, Asus'a özel QuickFit Sanal Ölçek özelliğiyle de göz dolduruyor. Peki ne işe yarıyor bu özellik? Grid, resim ya da dokümanların, gerçek ölçeğinde gösterilmesini sağlıyor. Belgeler için A4 ile Mektup; fotoğraflar için 8x10, 5x7, 4x6, 3x5 ve 2x2; grid içinse hizalama, santimetre ve inç formatları mevcut. Evet ben de günlük hayatta QuickFit'i kullanmıyorum; ancak bu durum, kullananlar için son derece verimli bir özellik olduğunu değiştirmiyor.

VAY BE...

"Oyun?" sorusu geliyor değil mi aklınıza. Gelmesin efendim. Tabii ki oyun performansı da fena değil, ancak tamamen oyun için yaratılmış monitörler varken gidip de böyle bir monitöre yığınla para dökmek çok saçma olacaktır (tasarım açısından da aynı şey geçerli). O nedenle işi/hobisi gereği profesyonel bir monitöre ihtiyaç duyanlar ve arada da iki tek oyun atanlar için gayet güzel bir tercih olacaktır Asus PA241Q.

İNCELEME

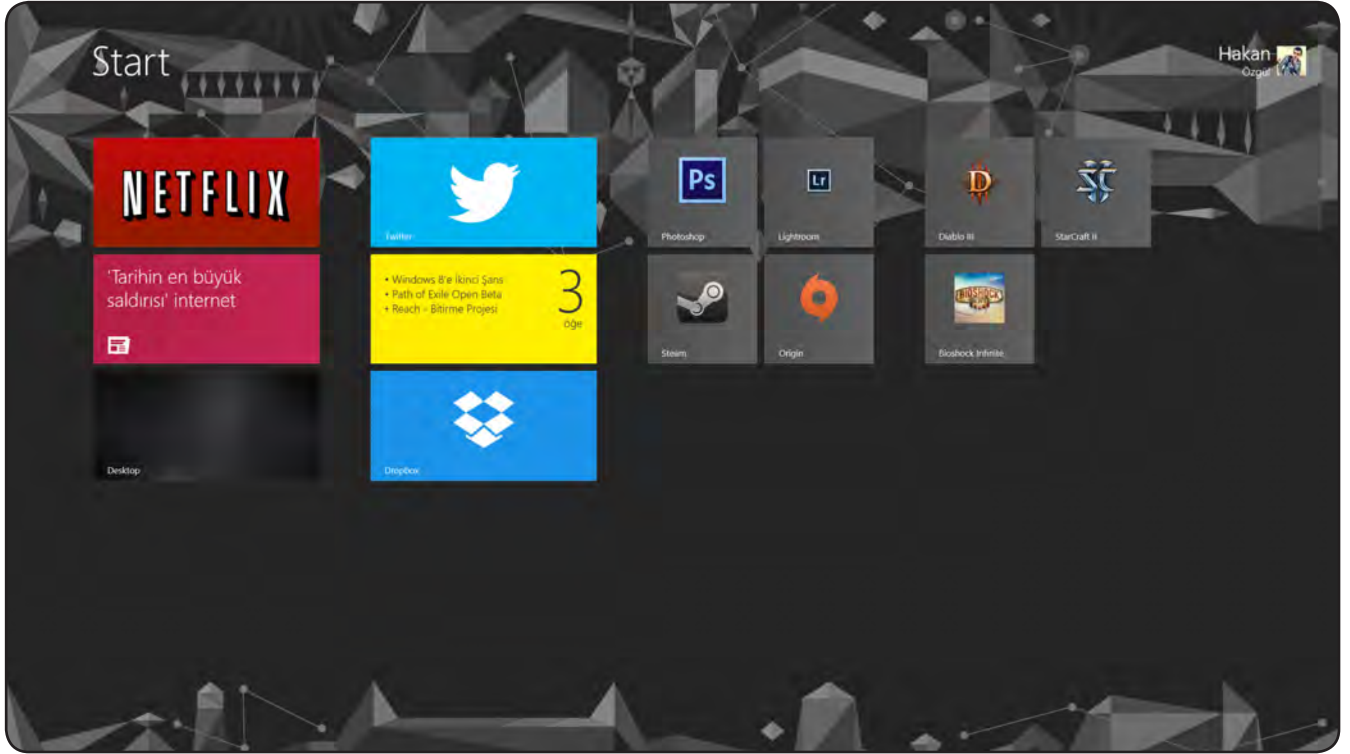
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Tasarımı çok iyi, pek çok üstün özelliğiyle kimi rakiplerine fark atıyor
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 659$ + KDV



YouTube Bizi Geçmişe Götür!

VİDEO PAYLAŞIM DEVİ YOUTUBE, GEÇTİĞİMİZ AY NOSTALJİ RÜZGÂRLARI ESTİRDİ!

VHS kaset izlediniz mi, VHS kasete kayıt yaptınız mı bilmiyorum. Ben, bu ikisini de yapmış biri olarak kendimi şanslı hissedenlerdenim. Ne maçlar, ne programlar kaydedildi; o kasetlerin dili olsa da söylese. Filmler kiralanırdı bir de. Hiçbir şeyin şimdiki kadar suyu çıkmadığı dönemlerdi... Her neyse işte YouTube, geçtiğimiz ay kaset tabanlı video kaydının 57. yılını kutlamak adına videolarına "VHS efekti" koydu. Şimdi 720p'ye burun kıvırırken o sıralar nasıl videolar izlediğimizi gördük, nostaljilerden nostalji beğendik. Parazitler, videoda hep bir titreme hâli, kare atlamalar, alttan üstten kaymalar... Bitirdin bizi YouTube, alacağın olsun.



Aylar Sonra Windows 8

YA DA "WINDOWS 8'İ NASIL ADAM EDEBİLİRSİNİZ?"

-HAKAN ÖZGÜL

WINDOWS 8... Birkaç ay önce bu sayfalarda size Microsoft'un nasıl yeni bir başlangıç yapmak isterken bocaladığından bahsetmiş ve ortaya çıkan sonuçtan pek de hoşnut olmadığımı sizinle paylaşmıştım. Ancak itiraf etmeliyim ki, Windows 8'e veda etmek ve Windows 7'ye dönmek için kendimi çok zorlamış olsam da, aradan geçen aylar beni bir şekilde Windows 8'de tutmayı başardı.

Windows 8 hâlâ iki yüzlü bir sistem çatısı. Çatının altında eski dostumuz masaüstü ve Windows Modern (eski adıyla Metro) arayüzüyle iki ayrı dünyayı birleştirmeye çalışan Windows 8'in hâlâ neyi amaçladığı konusunda aylar sonra tek bir fikrim bile yok aslına bakacak olursanız. Microsoft'un inatla taviz vermeyen ve her sistemde çalışan Windows fantezisinin bir ürünü olan bu sistem, bunu başarma konusunda oldukça sıkıntılı bir dönemden geçiyor. Öyle ki Windows 8'in bugüne kadarki satış rakamları, ancak Windows Vista'yı yakalayabildi ne yazık ki.

HMM...

Windows 8'le tanıştığım ve incelediğim dönemde "acaba ben mi yanlış anlıyorum, uzun vadede Windows 8'in amacı ve kullanımı konusunda bir aydınlanma yaşar mıyım?" diyerek kendimi telkin ederek geçirdiğim ilk aydan sonra, bu yazı aslında biraz da bulduğum ve hâlâ bulamadıklarımla ilgili… Windows 8'in iyi olmayan ama geri dönülemeyen bir hali var. Genel kullanımda iyi halleriyle kötü hallerinin birbirini eşitlediği ve hiçbir şekilde kullanıcının önünden çekilmeyen ilgi isteyen hali ciddi biçimde üzerinde daha çok çalışılması gereken bir durum. Ancak bir PC sahibi olarak önüme konulanla yetinmek gerçekten benim PC kültürüne olan anlayışıma gerçekten aykırı. Özellikle de biraz önce BioShock Infinite'in ayar dosyalarında ince ayarlar çekerek kazandığım performans ve görüş açısı değerlerinden sonra bir PC kullanıcısı olmaktan fazlasıyla zevk alabiliyorum (*millet birini bulamazken, utanmadan iki NVIDIA GTX 680'i aynı sistemde kullansam ben de fazlasıyla keyif alırdım herhalde -Mert*).

Bu yüzden Windows 8'i kendime uydurabilmek için bazı ufak değişiklikler yaptım ve Windows 8'le aramı daha iyiye çekti diyebilirim bu ayarlar. Ancak bu demek değil ki Windows 8 sizin de problemlerinizi çözecek. Windows 8 dünyasına girmeyi planlayanlar veya tekrar şans vermek isteyenlerse bu değişikliklerle Windows 8'e daha ılımlı yaklaşabilirler.

VARAN 1:
Her seferinde giriş yapmak çok mu sıktı?

Windows 8, bilgisayarı açtığınızda ve yeniden başlattığınızda inatla sizden şifre soracak. İlginç bir şekilde bu ayarı değiştirmenin kolay bir yolu yok. Bu yüzden biraz Windows 8'in derinliklerine gitmemiz gerekmekte.

Başlangıç (Start) ekranında "*netplwiz*" yazın. Otomatik arama sistemi size direkt olarak Kullanıcı Hesaplarını kontrol edebileceğiniz ufak bir programı gösterecek. Bu programı açın ve buradan hangi hesapla giriş yapmak istediğinizi seçin (eğer tek kullanıcıysanız otomatik olarak hesabınız seçilecek). Burada üst tarafta bilgisayarı kullanabilmek için kullanıcı adı ve şifre girmek zorunluluğunu kaldırabileceğiniz bir seçenek bulunuyor. Bu seçeneği kaldırdıktan sonra Tamam diyerek programı kapatın ve Windows'u yeniden başlatın. Windows açıldığında Kilit ekranı ve giriş menüsüyle uğraşmadan doğrudan kendinizi Başlangıç ekranında bulacaksınız.

VARAN 2:
"Modern" arayüz çok mu dar geliyor?

Açıkçası bana oldukça ufak geliyor. Özellikle de oldukça az modern program kullandığımdan ötürü bir köşede ilgimi çekmeye çalışan prog-

MicroBin adlı bu ufak uygulama sayesinde Geri Dönüşüm Kutusu'nu görev çubuğundaki diğer simgelerin yanına taşıyabilirsiniz.

ramların üzerine ne olduğunu okumak bazen oldukça güç oluyor. Bu problemi çözmek için Windows 8'e ufak bir ayar çekmemiz yeterli. Ekranın sağ kenarından açacağınız Charm menüsünden Ayarlar ve ardından PC Ayarları tuşuna bastıktan sonra, Ulaşılabilinirlik ayarlarından Herşeyi Büyüt seçeneğine basarak Modern arayüzünü iki kat büyütebilirsiniz. Bu ayarlar Charm menüleri gibi geleneksel arayüzde de geçerli olduğunu unutmayın.

VARAN 3:
Geri Dönüşüm Kutusu sizi çok mu rahatsız ediyor?

Windows 8'in Windows'a getirdiği minimalist havanın birazcık olsun geleneksel Windows'a işlevsel bir şekilde yansımadığını düşündüğünüzde, masaüstünde sürekli kalan o Geri Dönüşüm Kutusunun sıkıntılı hali sizi de geriyorsa, MicroBin imdadınıza yetişecek demektir. MicroBin, görev çubuğunda saat ve ses ikonlarının yanında kendine yer bulan, ufak bir geri dönüşüm kutusu aracı. Üzerine tıkladığınızda otomatik olarak Geri Dönüşüm Kutusu'nu silmekle kalmıyor, aynı zamanda geri dönüşüm kutunuz gibi içinin ne kadar dolu olduğunuda size minimalist bir şekilde gösterebiliyor. Eğer siz de benim gibi detaylara takılıyorsanız, bu araç hoşunuza gidecek demektir. (http://tinyurl.com/ogzminibin)

VARAN 4:
Buraların Windows Mağaza'sı size dar mı geliyor?

Windows Store, yeni nesil her işletim sisteminde olduğu gibi bölgesel olarak çalışıyor ve o bölgeye özel programları kullanıcılarla buluşturuyor. Eğer Windows 8'e daha fazla ücretsiz (ve muhtemelen daha işlevsel) program yüklemek isterseniz Amerikan Windows mağazasına geçiş yapabilirsiniz.

Denetim Masasına giriş yaptıktan sonra Saat, Dil ve Bölge ayarlarından Bolge Değiştir'e tıklayın. Buradan Amerika Birleşik Devletlerini seçip, Windows Mağazasına geri dönün. Artık daha dolu ve kategorileri dolu olan başka bir tecrübe sizi bekliyor olacak.

VARAN 5:
Windows'la açılan programlar canınızı mı sıkıyor?

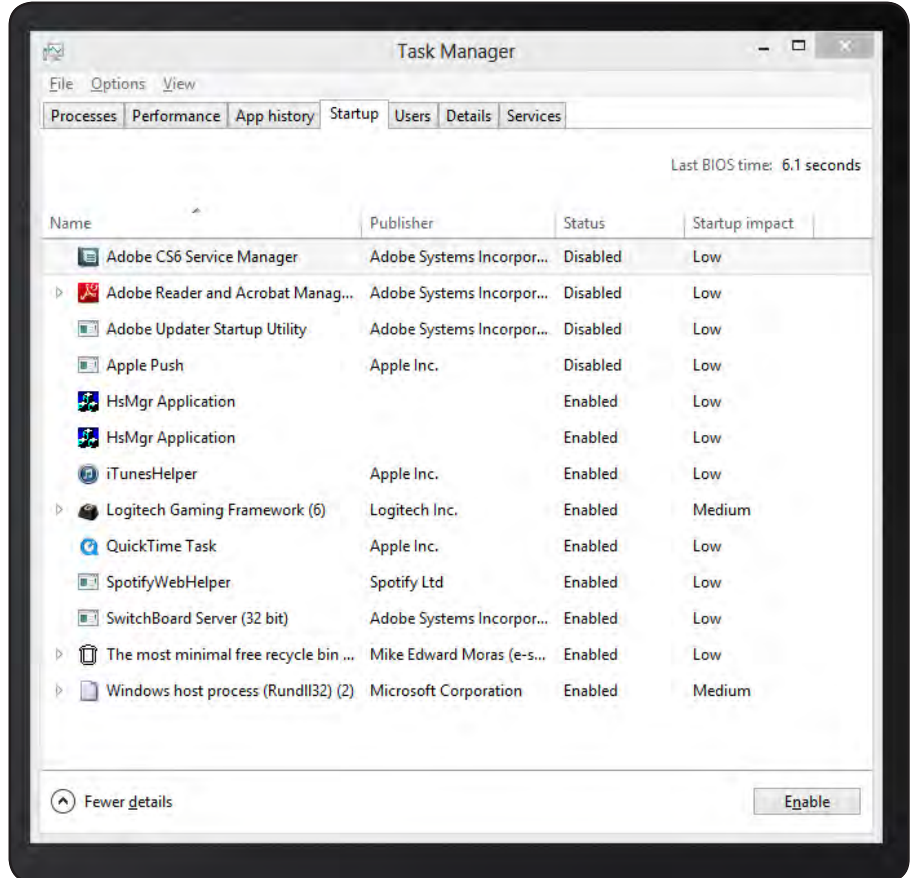
Windows 8'le değişen bir başka ilginç "yer değişikliği" ise eskiden oldukça gizlenen Windows başlangıç programlarının artık daha erişilebilir ve kolay kullanılabilir bir yer olan Görev Yöneticisi'ne çekilmesi. Görev Yöneticisi'ndeki yeni Başlangıç sekmesinde Windows 8, bilgisayarı en son açtığınızda sisteminizin kaç saniyede açıldığını (Windows 8 bu konuda fazlasıyla hızlı) ve Windows'la beraber açılan programların açılış hızına ne tür etki ettiğini size bildirebiliyor. Buradan rahatlıkla programların Windows'la açılmasını engelleyebilirsiniz.

VARAN 6:
Formata "Üff, kim uğraşacak şimdi?" gözüyle mi bakıyorsunuz?

Geçmişte Windows düzenli olarak format isteyen ilginç bir yapıya sahipti. Bazen bozuk bir program yüzünden format atmak zorunda kalabildiğiniz eski dönemlere göre Windows 8 oldukça büyük aşamalardan geçse de yine de arada sırada format ihtiyacı doğabiliyor. Şimdi kim DVD'yle veya USB diskle uğraşacak diye sormadan önce Windows 8'in entegre formatlama ve otomatik Windows yükleme sistemini de kullanabilirsiniz. Bu sistem herhangi bir DVD ve USB'ye gereksinim duymadan otomatik şekilde bilgisayarınıza format atabilir, ya da dosyalarınızı koruyarak Windows 8'i yeniden kurabilirsiniz.

Charm menüsünden Ayarlara girip, burada PC ayarlarını değiştir bölümünden Genel sekmesine geldiğinizde burada "Dosyalara Dokunmadan PC'yi Yenile" ve "Herşeyi Sil ve Windows'u Yeniden Yükle" tuşları oldukça hızlı bir şekilde bilgisayarınızı yeniden sizin için kurabilir. (*Ustanın Tavsiyesi olmuş ama bu. Güzel olmuş bi yandan da. -Mert)*

(Usta'dan Ek: Hakan'ın yazdıkları haricinde Windows 8 hakkında kafa karışıklığınızı biraz daha gidereceğini düşündüğüm Donanım Online'daki "Windows 8'e geçmeli miyim?" yazısını okumak isterseniz sizi şöyle alayım ben: http://bit.ly/ZMVOkE Şimdi hep birlikte Windows 8.1'i bekleme zamanı! -Mert)



PAZAR YERİ

MAYIS SADECE GELDİ. O KADAR.

Şu sayfalara gelirken artık "Ne yazsam da sayfaları doldursam?" düşüncesine sahip oluyorum. Çünkü piyasa o kadar sessiz, sakin ilerliyor ki... Intel, NVIDIA ve AMD sustukça biz de susmak zoruna kalıyoruz. Şimdi aranızda belki "Ama NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost Edition ile Radeon HD 7790 tanıtıldı ya?" diyenler olabilir. Stoklara adam gibi girince ve test ettikten sonra o ekran kartlarına da gireceğim zaten, merak etmeyiniz.

Onun haricinde her şey yine aynı tas, aynı hamam. Fiyatlardaki sevindirici düşüşler haricinde hiçbir fark yok yine. Ancak burada, kendimi tekrar etme pahasına daha önce söylediğim bir şeyi tekrarlayacağım: Sistemlerimiz son derece güncel ve kendi sınıflarında ortalığı yıkabilecek kapasiteye sahipler. O nedenle rahat olunuz ve alışverişe çıkarsanız Pazar Yeri'ne danışınız. Olmadı bir e-posta'yı esirgemeyin efendim, o kadar mı muhabbetimiz yok...

Bir de artık lütfen "Ama bu ekran kartının 2GB belleği var, o kesin daha güçlüdür", ya da "Şu işlemci 8 çekirdekli ve 4GHz, diğeri ise 4 çekirdekli ve 3.5GHz. Kesin 4GHz olan kesin diğerini ezer geçer" gibi fikirlerden arının. Gelen mektuplardan, yapılan yorumlardan, okuduğum yazılardan hâlâ durumu bu şekilde algılayan insanlar olduğunu görüyorum. Pek çok yancı "bilgisayarcı" da sizin bu konudaki bilgisizliğinizi kullanıyor, sonunda yine siz zararlı çıkıyorsunuz çünkü. Elin adamına neden boşuna para yediresiniz ki?

Son olarak Pazar Yeri'ni daha doyurucu ve bilgilendirici bir yer hâline getirmeyi planlıyoruz bu aralar. Eğer "Benim de çorbada tuzum bulunsun." diyorsanız, donanim@oyungezer.com.tr'ye bir e-posta atabilirsiniz. Hatta bu arada genel olarak Organize Sanayi'ye yeni fikirler ve Donanım Online hakında da geribildirim alabilirim sizden. Alâkalı alâkasız bir ton sorun çıktığından değişim ne zaman olur bilmiyorum, ama fikirlerinizi bir kenara ayıracağımdan emin olabilirsiniz.
Selametle.

(Not: Stokta bulamadığım birkaç ürünü değiştiremedim bu ay. Gelecek ay toptan gireceğim, haberiniz ola.)



SAMSUNG GALAXY S IV'ÜN FİYATI AÇIKLANDI

Merakla beklenen telefon Samsung Galaxy S IV'ün Türkiye fiyatı ve piyasaya çıkış tarihi açıklandı oyungezerler! Ön siparişe sunulan yeni Galaxy, 16/32/64GB olmak üzere 3 farklı kapasite seçeneğine sahip olacak ve 16GB'lık model 1999TL'den şu anda sipariş edilebilir durumda. Telefonun dağıtımı ise 27 Nisan'da başlayacak; yani bu dergiyi almak için büfeye giderken, bakkalın manavın elinde Galaxy S IV görürseniz şaşırmayın. Son olarak Türkiye'de satılacak olan Samsung Galaxy S IV'lerin Snapdragon 600 değil, 8 çekirdekli Exynos 5 Octa kullanacağını da belirteyim. (Günler sonra gelen düzenleme: Samsung Galaxy S IV Türkiye'de resmi olarak tanıtıldı!)



ARTIK HERKES TİVİBU KULLANABİLECEK!

TTNET, YENİ DÖNEM TV PLATFORMUNU İNTERNETİ OLAN HER EVE TAŞIMAYI PLANLIYOR

TTNET'in yeni dönem TV platformu Tivibu'dan faydalanmak için artık TTNET üyesi olmak gerekmiyor. Artık evinde interneti olan herkes, TTNET İnternet'ten bağımsız olarak kredi kartı ve mobil ödeme seçenekleriyle dilediği Tivibu servisinden yararlanabilecek. Hangi servisler bunlar? Tivibu Web, Tivibu Cep ve Tivibu Smart TV. Bu servislere üye olup hemen kullanmanızın yolu ise, www.tivibu.com.tr adresini ziyaret etmek ve üyelik almaktan geçiyor. Yerli/yabancı filmler, diziler, "Tekrar İzle" ve "Seç İzle" gibi fonksiyonlara sahip olan Tivibu, Web servisinde 100'ün üzerinde yerli/yabacı TV kanalı, 4000'in üzerinde içerik arşivi barındırıyor. Tivibu Cep'te içerik sayısı 1000'de kalırken, Tivibu Smart TV de 31 TV kanalı ve 500'ün üzerinde içerik arşivine ev sahipliği yapıyor. Tivibu Cep ve Web Maxi Paketi'ne yıllık 69TL'ye; Tivibu Web Maxi Plus ve Smart TV paketlerine ise 109TL'ye sahip olabilirsiniz.





YANDEX.HARİTALAR'A KOCAELİ PANORAMASI EKLENDİ

Yandex'i ve Türkiye'de yaptıklarını artık anlatmaya gerek yok sanırım. Defalarca kez yazdık, defalarca kez konuştuk. Sağ olsun onlar da konuşacak malzeme vermeden bırakmıyorlar bizi. Başlıktan da anladığınız üzere Yandex, Panorama'ya Kocaeli'ni de ekledi. Bu ne anlama geliyor? Kocaeli ilini bir iki tıklamayla sokak sokak, cadde cadde gezmek; İzmit Saat Kulesi, Eski Demiryolu Müzesi ve Darıca Hayvanat Bahçesi'ne uğrayıp bir çay içmek... Bilgisayarın başına oturmadan önce çayı demlemeyi unutmayın ama. Toplam 915km'lik dolaşılacak alan sunan hizmet için Yandex'in 115.400 fotoğraf, 29.000'e yakın da panorama kullandığını biliyor muydunuz? Bilin ki adamların verdiği emeği görün. İstanbul, Ankara ya da İzmir'den sonra Kocaeli'ni de turlamak isterseniz sizi Yandex.Haritalar'a alayım.

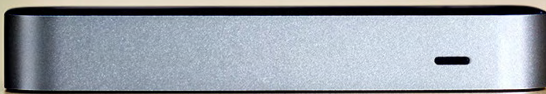
	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-3570K		Intel Core i7-3770K		Intel Core i7 Extreme 3960X	
	(m) 110$	(i) 111$	(a) 257$	(o) 258$	(a) 359$	(o) 360$	(l) 1127$	-
Anakart	MSI 970A-G46		MSI Z77A-GD65		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(b) 75$	-	(b) 169$	-	(b) 253$	(g) 255$	(b) 419$	(g) 422$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		Kingston HyperX 8GB (4x2) DDR3 CL9 1600MHz		Team Xtreem 16GB (4x4) DDR3 CL11 2400MHz	
	(c) 31$	(b) 32$	(b) 63$	(k) 66$	(c) 58$	(b) 66$	(i) 225$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD7850		Asus Radeon HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GeForce GTX690 SLI	
	(a) 118$	-	(b) 185$	(a) 211$	(b) 470$	-	(b) 2038$	(a) 2366$
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB SATA 3 7200RPM		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(b) 57$	(o) 63$	(b) 71$	(o) 78$	(b) 164$	-	(f) 1020$	-
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT Blu-Ray BD-R		Asus BW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(a) 20$	-	(o) 18$	(a) 19$	(p) 172$	-	(p) 172$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa İçinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(m) 129$	(l) 131$	(k) 153$	(l) 159$	(a) 193$	(k) 194$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W Güç Kaynaklı		Aerocool Mechatron Black		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic	
	(j) 108$	-	(i) 99$	-	(i) 109$	-	(m) 163$	-
Fiyat	522$		991$		1738$		5357$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

LEAP MOTION, HP BİLGİSAYARLARA GELİYOR

Leap Motion'ı biliyorsunuz değil mi? Hani şu 0,01mm'lik hareketleri algılayacak hassasiyete ve 10 parmak için 290fps hıza sahip olan 3B hareket algılayıcı. Geçtiğimiz aylarda Asus'un kimi üst düzey model bilgisayarlarında kutu içeriğine dâhil edeceğini açıkladığı, Amazon ve BestBuy'ın da bayiliğini aldığı ürün, HP ile yapılan anlaşma sonucu üst düzey HP bilgisayarlar entegre edilecek. Ancak ilk etapta, entegre ürünler piyasaya çıkmaya hazırlanırken HP de Leap Motion'ı kutuya ekleyecekmiş. Peki ürünü tek olarak satın almak isteyenler ne yapacak? Pamuk ellerini cebe atıp, 19 Mayıs'ta 79$ ödeyerek ürünü satın alabilecekler. Bence şimdiden para biriktirmeye başlayın, cidden değer çünkü.



TAMİR ATÖLYESİ

Merhabalar oyungezerler. Bu seferki Tamir Atölyesi'nin de diğerlerinden bir farkı olmadığını söylesem, hayal kırıklığına uğramazsınız değil mi? Aaa, dur dur. Bir fark buldum. Bugün 23 Nisan! Benim nezdimde hiç de neşe dolmuyor insan. Ama aranızda, her sene bu günün tadını çıkaran minik oyungezerler de vardır diye tahmin ediyorum. Ve biz tüm kazık kadar oyungezerlerin adına, onların 23 Nisan'ını kutluyorum efendim.

Bu ay da, aslında pek de ilginç olmayan bir sürü mektup vardı. Ee, donanım problemleriyle ilgili sorular ne kadar ilginç olabilir ki zaten di mi (havuz problemlerini tercih ederim ben şahsen; o da sıkıcıdır, ama en azından akıllara tatili getirir)? Bir kez daha derdinize derman, yaranıza merhem, bilgisayarınıza usta, evlerinize misafir olmaya çalıştık. Okuduğunuza göre, en azından bir kısmını başarabildik sanırsam.
O zaman iyi seyirler dileyeyim ben size.

BİTKİSEL HAYATTAKİ BİLGİSAYARIMDAN YENİSİNE ORGAN NAKLİ

S Merhabalar Oyungezer ahalisi, selam Mert Abi. Sizlere iki sorum olacak:
1- Benim 7 yaşında ihtiyar bir bilgisayarım var, onun içinde de film, müzik vs. arşivinin bulunduğu mekanik sabit diskim. Şimdi ben onu söküp yeni bilgisayarıma takabilir miyim *(bilmem? Takabilir misin? -Mert)*? Bilgisayarım yavaşlar mı sence? Kapasitesi çok da büyük olduğundan değil, dediğim gibi arşivim var içerisinde. Kolay yoldan halletmek istiyorum işi.

2- Bu sene lise son sınıfım (sınavda şans dileyin *(bol şans! -Mert)*). Kazanırsam ilk tercihim bilgisayar mühendisliği olacak. Şehir dışında okuyacağım için dizüstü almayı düşünüyorum. Şöyle bir fikrim var: Bir tane süper dizüstü alıp üniversiteyi onunla bitirmek yerine, ikinci-üçüncü sınıfta değiştirmek üzere orta halli bir dizüstü almak mantıklı bir hareket olur mu acaba?

Sonradan aklıma gelen 3. soru: Moore Yasası hâlâ işliyor mu yahu?

Not: Bunları düşünmek için erken diyebilirsin ama hani bir indirim falan görürüm alır koyarım kenara diye soruyorum. Ayrıca yayınlarsan hani moral falan olur belki :) (oldu mu bari? -Mert). (Yazım yanlışı varsa kusura bakma, T9 kullanarak yazdım.)
Şimdiden teşekkürler *(ricalar, minnetler -Mert)*.
Saffet Uğur Doğan

C Selamlar Saffet, "Bu sene Lise son sınıftayım, üniversite'ye gideceğim!" tarzı mektuplar gelince, taa 2007'de daha Oyungezer ortada yokken Olgay'a attığım ve dergide yayınladığını gördüğümde havalara uçtuğum zamanlar aklıma geliyor. Bir daha hayatım boyunca böyle küçük mutluluklar yaşayamayacağım sanırım. Yaşının da, gideceğin üniversitenin de kıymetini bil derim ben sana. "Ben bilemedim..." geyiklerine girmeyeceğim, çünkü okuldan ne kadar şikâyet etsem de aklımın bir köşesinde okulu bitirdikten sonra böyle olacağımı hep biliyordum. Oldu da.

Her neyse, gelelim ilk soruna. Diskin muhtemelen SATA II desteklidir ki bu da, alacağın herhangi bir anakartta bu diski kullanabileceğini gösterir. Anladığım kadarıyla depo disk olarak kullanacaksın, o nedenle hiçbir sorun yaşatmaz sana.

İkinci soruna gelelim. Teknolojinin sürekli ilerlediğini ve buna paralel olarak salt gücün her zaman yeterli olmadığını düşünürsek, ikinci yol daha mantıklı görünüyor ilk başta. Hepsinin yanı sıra, alacağın herhangi bir bilgisayarın 4-5 seneye mecalinin kalmayacağı gerçeği de var. Buraya kadar her şey güzel ve açık, ama şöyle de bir durum var. Alacağın iki orta sınıf bilgisayarla 4-5 sene ortalama bir oyun deneyimi yaşayacakken, üst seviye über bir oyuncu dizüstüyle 1-2 sene boyunca oynayacağın pek çok oyundan "gerçekten" tatmin olmuş bir şekilde ayrılacaksın. Bir de sen şimdi "İki sene bunu kullanırım, sonra gider bi tane daha bilgisayar alırım. Mis!" diyorsun ya... Hah işte, büyük ihtimalle o öyle olmayacak. İki sene sonra sen, değişik bir hayat süren değişik bir insan olacaksın çünkü. Belki paran olmayacak, ya da paranı harcaman gerekn çok çok daha önemli şeyler olacak... O nedenle üniversiteyi yeni kazanmışken, önünde bomboş bir yaz varken ve oyunlara olan hevesin kaçmamışken, gel sen beni dinle ve üst düzey bir oyuncu bilgisayar al.

En son bıraktığımda düşe kalka işliyordu. Sen de bir bak bakalım, durumu neymiş. *(2010'da, Intel ile NVIDIA'nın her fırsatta birbirlerine saydırdığı zamanlarda NVIDIA başkan yardımcısı Bill Dally, Moore Yasası'nın öldüğünü söylemişti. Yakın bir zamanda, 28nm'de sıkışıp kalan AMD de "Bizim için Moore Yasası bitmiştir, daha da gelmeyiz. Hem bir işlemciye daha fazla transistör tıkıştırmak artık o kadar da büyük bir maharet değil ki. Hiç!" gibisinden bir açıklama yaptı. Intel ise kimselere kulak asmayarak 2016'ya kadar 10nm üretim teknolojisine geçmeyi amaçladığından, yasanın en azından şimdilik işlemeye devam ettiğini varsayabiliriz sanırım.)*

Not'a Not: Yayınlansın diye yazdım de canımı ye. Hmm, demişsin zaten. Dur, ne yapıyorsun! Dur, dur, şaka yaptım be, can yenir mi. Aaa, üstüme iyilik sağlık.

MERHABA OYUNGEZER AİLESİ. YARDIMA İHTİYACIM VAR!

S Merhaba Mert abi ve Oyungezer ailesi (evet e-postamın başlığını CS'den çaldım),
Ben geçen Temmuz 2012'de YouTube'da oyun videoları çekmeye başladım. Şu ana kadar çektiklerim, *Mount&Blade: Warband* gibi yüksek sistem istemeyen oyunlardı. Fakat 20 kadar video yüklememe rağmen kanalım epey bir ilgi gördü ve izlenme aldı. O nedenle buna devam etmek istiyorum fakat yeni çıkan oyunların *(derken performans canavarı oyunlar demek istiyorsun bence -Mert)* videolarını çekmek için yeni ve güçlü bir bilgisayara ihtiyacım var. Şu anki berbat bilgisayarımı hafızamdan silip sıfırdan bir bilgisayar toplamak istiyorum kısacası. Ve donanım ile ilgili çok az şey bildiğimden şu an cevap olarak ne yazarsanız onu satın alacak durumdayım.
1- Yeni alacağım bilgisayarın fiyatı en fazla 2500TL olsun. "Süper" olsun derdim de, babamın o fiyata "Tamam kesin alırım." demesi biraz zor gibi. O yüzden fiyat ne kadar az olursa o kadar iyi olur.
2- Videolarda sesim, hep o korsan film satan köşe dükkanlarından aldığım kulaklıklar yüzüden hatalı çıkıyor (sesin sürekli sol kısımdan gelmesi gibi saçma sapan şeyler). Bu yüzden kaliteli bir headset tavsiyesi alırsam iyi olur. Kendi videomu izlerken ben bile dayanamayıp siliyorum bazen, düşünün artık.
3- Önereceğiniz sistemin beni bir 2-3 sene kadar idare etmesi çok önemli. Üniversiteye kadar bir sistem daha değiştirebileceğimi pek sanmıyorum çünkü.
Ve yazımı burada sonlandırıyorum *(o kadar çok düzeltme yaptım ki, "Şükür." dedim içimden. -Mert)*... Her ay dergiyi alıp baştan sona okuyorum, özellikle de Organize Sanayi'yi *(eyvallah da Pazar Yeri'ni pas geçiyorsun herhalde -Mert)*. Alacağım sisteme bir türlü karar verememiştim, size sorayım dedim. Cevabınız için şimdiden teşekkür ederim. Mustafa Kemahlı

C Selamlar Mustafa,
Kanalını merak ettim, bir sonraki e-postanda gönder bakayım. Gerçi daha aramadım da, cevabı yazdıktan sonra bakacağım. Bulurum belki.
Birinci sorunun cevabı, şu anda bu okuduğun Tamir Atölyesi'nin hemen gerisindeki Pazar Yeri'nde duruyor. İdeal Sistem. Paran yettiğince işlemci, anakart ve ekran kartı üçlüsünü Süper Sistem'dekilerle değiştirebilirsin. Ki paran yeter.
2- Creative SoundBlaster Tactic 3D Rage işini görecektir fazlasıyla.
3- Güzel bir soru haklikaten. (:
4- Durduramıyorum, gidiyor sorular!!
5- Görüşürüz.

REKLAM YOK, REKLAM YOK!!

S Merhalar Mert Abi ve Oyungezer dergisi çalışanları. Umuyorum hepiniz iyisinizdir *(sence? -Mert)*... Benim sizlere, sistemimle ilgili birkaç sorum olacaktı. Yanıtlarsanız çok sevinirim, şimdiden teşekkürler.
Bundan üç ay evvel Vatan'ın büyük indirimiyle bir sistem topladım. Parçalar şöyle:
Anakart: M5A78L-M LX V2
Güç Kaynağı: Cooler Master RC-430 500W
İşlemci: AMD FX-8320
Bellek: 8GB RipjawsX DDR3 1600Mhz
Ekran Kartı: PowerColor Radeon HD 7870
Sabit Disk: Toshiba DT01ACA050 500GB 7200RPM SATA 3.0
Şimdi de gelelim sorularıma.

1- Ben sabit diskimi değiştirmek istiyorum. Aslında değiştirmek değil de bir SSD almak ve buna Windows'u kurmak, belirli oyunları bu SSD'den oynamak istiyorum. 500W'lık PSU buna izin verir mi? Eğer PSU izin verirse Windows'u HDD'den bu SDD'ye nasıl atarım?
2- Diğer merak ettiğim konu ise çıktığı zaman yeni nesil DDR4 bellekler ve HD 8000 serisi ekran kartlarını, şuanki anakartımda kullanabilir miyim?
3- Ve son sorum: Sahip olduğum ekran kartı AMD CrossFire teknolojisine sahipmiş. Bu teknolojiyi tam olarak ne işe yarıyor (sanırsam hız aşırtma) ve nasıl kullanbilirim?

Yanıtlarsanız minnettar olurum (*duygu sömürüsü detected!* -Mert)... Yeniden teşekkür ediyor, iyi dileklerimi iletiyorum... Deniz Beyazıt

Selamlar Deniz,
Ne olsun, yuvarlanıp gidiyoruz işte. Sen ne alemlerdesin?
1- Muhtemelen sıkıntı yaratmayacaktır ama yine de kesin bir şey söyleyemiyorum. Bilgisayarına bağlı olan her bir bileşen (kasa içi bileşenleri/fanları vesaire geçtim, USB üzerinden bağladığın ve hep takılı duran parçalar bile dâhil buna), benim bu soruya vereceğim cevabı etkileyecek çünkü. Keşke en azından bir 550-600W alsaymışsın hazır indirimi yakalamışken.
2- DDR4 uyumlu olmayacaktır muhtemelen ancak Radeon HD 8000 olsun, NVIDIA GeForce GTX 700 serisi olsun kullanabilirsin dilediğin gibi.
3- AMD CrossFire (ya da CrossFireX), NVIDIA'nın SLI'ına paralel bir teknolojidir. Birden fazla harici ekran kartını aynı sistemde kullanmaya yarayar. Aynı seriden iki kartı aynı anda kullanılabilse de (atıyorum 7950 ile 7970), en iyisi aynı GPU'yu kullanmaktır bence. Kimilerine göreyse SLI ya da CrossFire, iki katı güç tüketimi ve ısı demek olduğundan gereksizdir.

Bunun haricinde Hybrid CrossFireX/Dual Graphics vardır. Bu da, destekleyen APU (onboard GPU ya da) içerisindeki GPU ile harici ekran kartının güçlerini birleştirmeye yarar. Pek çoklarına göre iki ekran kartı satın alıp CrossFireX yapmaktan çok daha mantıklı bir çözümdür. Yani neymiş? Hızaşırtmayla alakası yokmuş. (;
Ben teşekkür ederim. Yeniden yaz.

KISA BİR SORUM VAR...

Selamlar Oyungezer ekibi, Ben bir oyun canavarıyım ve hiçbir oyunu kaçırmam. Özellikle bu aralar oynadığım Far Cry 3 tarzı FPS'lere bayılırım. Fakat artık bilgisayarım eskidi ve yeni bir bilgisayar almak istiyorum *(hakkındır -Mert)*. Bütcem Maksimum 1300TL. Bu paraya alabileceğim bir bilgisayar toplamak istiyorum. Ve oynadığım oyunları videoya çekebileceğim bir bilgisayar olmasını istiyorum tabi ki. Sizce ne tarz bir bilgisayar almalıyım? Ne Önerirsiniz? Kendinize iyi bakın. Metin Toker

Selamlar Metin, Kısa bir cevabım var. Bizim Ekonomik Sistem. O fiyata daha fazlası kurtarmıyor maalesef. Hayırlı olsun.

KONUSUZ

İyi günler, kolay gelsin.
Haziran gibi yeni bir sistem toplamayı düşünüyordum. Ama geçen gün şu andaki kullandığım sistemde sorun çıkınca hiç 1-2 parça ile uğraşmayıp, yazın yapacağım işi şimdiden yapayım dedim. Sistem şu:
Ekran kartı: Sapphire Radeon HD 7950
Bellek: Corsair 2 x 4GB
Anakart: MSI 990XA-GD55
Kasa: Corsair Carbide 300R (80+ 600W güç kaynaklı)
Sabit Disk: Seagate Barracuda 1TB

1- Genel olarak bir sorun çıkmazsa bu sistemi almayı düşünüyorum. SSD'yi sonradan alacağım, sistemi biraz erken toplayacağım için biraz maddiyat konusunda sıkıntım var çünkü. (:
2- Normalde monitörü sistemi toplamaya yakın bir zamanda karar verecektim, o yüzden hiç bakmamıştım. Monitörler hakkında çok bir bilgim de yok. Düzgün bir fiyatlı, sağlam bir monitör önerirsen sevinirim.
3- Kasayı birkaç öneriden dolayı seçtim. Ama açıkçası 600W'ın hakkını veriyor mu, bu sisteme yeter mi emin değilim. Sizce bu kasa bir sorun çıkartır mı bana? Ekstradan güç kaynağı almak gerekir mi şimdiden? 2-3 kişi tarafından şiddetle önerildiği için bir de size sorayım dedim. (:
4)Yine kasa ile ilgili bir soru: Kasalardan pek anlamam o yüzden genel olarak önerilenleri tercih ederim. Kasaların içinde optik sürücü bulunuyor mu, yoksa ayrıca almamız mı lâzım?
5)Bu sistemi komple Vatan'dan almayı düşünüyorum. Hem kolayca gidip gelebileceğim bir yerde olmasından, hem de yıllarca oradan alışveriş yapmamdan ötürü Vatan'ı seçtim. Adamlar neredeyse her haftasonu %25 indirim yapıyor bir de, yararlanmamak olmaz. Sorum şu: %25 indirim sadece internet alışverişleri için mi geçerli, yoksa bu indirimden mağazada da yararlanabiliyor muyuz? Bunu soruyorum, çünkü her parçayı monte edebilmem mümkün değil. O yüzden tüm sistemi çalışır hâlde mağazadan teslim almam lâzım. Büyük bir kısmı da nakit olarak.
6)Uzun görünmesin diye soruyu ikiye böldüm. (: *(Merak etme kısalttım ben -Mert)*
Son olarak da şunu sorayım: Eğer indirimler internete özelse, ödemeyi internetten yapıp parçaları herhangi bir şubeye yönlendirebilir miyiz? Uzun oldu gerçekten kusura bakmayın. Ama yeni sistem alacağım sonuçta, aklıma takılan her şeyi sormak istiyorum. Bu %25 olayında sorun yaşamazsam sistemi en kısa zamanda almayı düşünüyorum. O yüzden en kısa zamanda sorularımı yanıtlayabilirseniz çok sevinirim *(hehe -Mert)*. Oyungezer ailesine selamlar, iyi çalışmalar. Erdem Demirci

Selam Erdem,
Yerim bitti, hemen geçiyorum cevaplarına.
1- Soru değil.
2- Düzgün fiyat? Sağlam? Göreceli kavramlar olduklarından cevabı da öyle ne yazık ki.
3- Kasa güzel. Güç kaynağı da yeterli ve kaliteli. İşini görür.
4- Kendin alacaksın.
5- En son mağazada da geçerliydi ama Vatan'a bir sor, değiştirmiş olabilirler. Hazır sana da yakınmış.
6- ...
7- Cevabı 5'te.
Hayırlı olsun, güle güle kullan.

Yerim bitti. Gelecek aya artık!
donanim@oyungezer.com.tr

SANAYİ DEVRİMİ

"Sanayi Devrimi demek insanlık demektir; insanlığın karanlık yüzü devrimde yatar..."

Double Pipe



Sevgilinizle sadece sevginizi değil, pipo dumanınızı da paylaşın. Madem birlikte sevdik, neden birlikte kanser olmuyoruz di mi?

Walk with Me



Çocuklara yürümeyi öğretmek için geliştirilmiş bir garip sopalar bütünü. Geliştirilmeye çalışılmış, ama gelişmemek için çok çaba sarf etmiş gibi duruyor.

Family Bikey



Çocukluğumdan bir kare göstereceğim şimdi size. Önde oturan benim. Saçlar uzun tabii o sıralar, mahallenin tüm kızları peşimde. Teheey...

Burster Brush

Saçınız ortadan dökülmüş olabilir, insanlık hâlidir. Yanlardan çıkıyordur, kestirmek istemiyorsunuzdur belki; ona da tamam. Ama istirham ederim, bırakın şu elinizdeki zımbırtıyı. Beyniniz de dökülmedi ya!



Iter Avto

Şimdiki GPS'lerin büyük dedesi. "Çevirmeli Harita" olarak da bilinir. Kullanışsızlığıyla tozlu raflarda yerini alması çok uzun sürmemiş, mucidi ise yaptığı hırsla Google'ı kurmuştur. Kimse bilmez ancak Google'ın kuruluş amacı, Google Maps ve Google Earth'tür aslında. 109 yaşındaki mucit, 8 torun dedesi ve Google'ın müzesinde yaşıyor.



EKRAN DIŞI



BİR KEZ DAHA IRON MAN

Okuyucularının büyük bir kısmı erkek olan bir dergide birazdan bahsedeceğim mevzu ne kadar ilgi çeker şüpheli; ama Robert Downey Jr. dediğimde kadın okuyucularımızın gözlerinin parladığını az çok tahmin edebiliyorum. Her ne kadar Iron Man'deki süperkahraman hali yerine Sherlock Holmes ve hatta Ally McBeal'daki halini tercih etsem de, bugünkü konumuz Iron Man :)

Kurtarılmayı bekleyen bir dünya ve güzel kadınlarla birlikte yeni robot takımı ve süpersonik oyuncaklarıyla Iron Man, üçlemenin son filminde izleyicilerle buluşacak. Ortalıkta dönen "bu film daha ciddi olacak" dedikoduları, fragmandan anladığımız kadarıyla az da olsa gerçekleşmiş ve o eski esprili süper kahramanımız yerini biraz daha ciddi ve ruhsal çöküntüleri olan bir adama bırakmış. Ha bu durum "daha sıkıcı" bir filmle karşılaşacağımız anlamına mı geliyor? Bana sorarsanız gelmiyor. Üçüncü filmde de, en az ilk ikisi kadar eğlenceli ve zıpır bir Iron Man'le (ve dolayısıyla filmle) karşılaşacağımızı düşünüyorum. Her şey bir yana, Marvel'ın çizgilerini bir kez daha beyaz perdede izlemek için çoktan gün saymaya başlamıştık bile.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

111 - Under the Dome
Diziler öyle bir hale geldi ki filmlerden daha çok meraklandırıyorlar bizi. Hele de işin içinde Stephen King varsa...

112 - Caroline
Arkasında "Normallerin ulaşamayacağı bir rafta saklayın" yazan bir kitabı tabii ki ıskalayamazdık.

113 - Kıyıdakiler... Köşedekiler...
Louis C. K. Kendisini hâlâ keşfetmediyseniz ya yaşınız çok genç ya da bugüne kadar yeterince şanslı değildiniz.

114 - Anime
Sonu hep kâbusla bitse de ütopyalardan vazgeçmek yok, Psycho-Pass'ten de.

116 - NEM
Göktuğ'un "Eğitim Hayatım" konulu yazı dizisinde bu ay bir eşik aşılıyor ve kahramanımız ilkokul çağına giriyor.

122 - Posta İdaresi
Mektubu esirgemeyen okurdan daha tatlısı var mı? Mesela onları cevaplayan bir yazar? (I-ıh)

PICKPOCKET

'UYAN'DIRMAYA GELİYOR!

İstanbul yeraltı müzik piyasasının 2000 yılından beri öncü isimlerinden olan Pickpocket, 2008 yılında yayımladıkları ilk stüdyo albümleri "Hayalle Gerçek Arasında"nın üzerinden geçen beş yılın ardından "Uyan" adını verdikleri ikinci albümleriyle geri döndüler. *Mehmet Yaranona* prodüktörlüğünde kaydedilen albümün mastering'iyse August Burns Red, Underoath, MxPx gibi gruplarla yaptığı başarılı çalışmalarla tanınan *Troy Glessner* tarafından üstlenildi. "Uyan", Music Works etiketiyle geçtiğimiz nisan ayında yayımlandı. Albümle aynı adı taşıyan 'Uyan', Pickpocket'ın ikinci stüdyo albümünden yayımlanan ilk video klip oldu. Alternatif metal / post-hardcore türünün ülkemizdeki en başarılı temsilcisi sayılan Pickpocket, "Uyan" albümünün lansman konseriyle sahnelere geri dönüyor. 7 Mayıs Salı gecesi Jolly Joker İstanbul'da gerçekleşecek etkinlikte "Uyan"dıran şarkılar ilk defa çalınacak. Sadece sahne performansları ve başarılı besteleriyle değil, albümde yer alan sözlerle de dikkat çeken Pickpocket tekdüze Türkçe rock müzik piyasasına muhalif bir alternatif isim olarak çok şey katacak. "Uyan"maya hazır olun! **–Erdem**



DA VINCI'S DEMONS

OLMUŞ BU!

Da Vinci'den ekmek yiyenler arasında edebiyat dünyası önde gidiyordu ki, Assassin's Creed ile oyun dünyası da bu işe el atmıştı. Her ne kadar zaman zaman karşımıza çıksa da, bugüne kadar Da Vinci'ye en az değinen sektörlerden biri sinema/dizi dünyası oldu desek sanırım yanlış olmaz. Ta ki son döneme kadar. Da Vinci'nin gençlik dönemlerini konu alan *Da Vinci's Demons*, gerçeklik ve fantastik kurguyu muhteşem bir şekilde harmanlıyor. Sanattan teknolojiye, ortaçağ mimarisinden entrikalara kadar elini attığı her şeyi şahane betimleyebilen dizi, yılın fenomenleri arasında boy gösterebilir. Tabii dizi şahane olsa da, işin içine kurgu girdiğinden gariplikler de yok değil. Bir kere, Da Vinci yakışıklı. Alışık olduğumuz saç-sakal karışmışlığından da eser yok. Ama dizi genelinde bu bir sorun mu derseniz; tabii ki değil, sadece benim gıcıklığım. Ayrıca belirtmem gerek ki, dizi hipsterların beğenisine çok müsait. Onlar sarmadan siz izleyin, sonra geç olmasın. *Olmuş bu* diyor ve gelecek bölümleri şimdiden heyecanla bekliyorum. PS: İlk bölümde, hikâyenin başrollerinde payı olan bir de Türk var. Yabancı yapımlarda Türk adı görünce nasıl dikkat kesildiğimizi hatırlamış oldum. **–Berkan**







VOLBEAT – OUTLAW GENTLEMEN & SHADY LADIES

YA ÇOK SEVERSİNİZ, YA NEFRET EDERSİNİZ!

Volbeat gerçekten de ya beyaz ya da siyah tarafta olduğunuz bir grup; ikisinin arası yok. Bu yeni albümse beyaz olan tarafı daha çok ilgilendiriyor. Bugüne kadar Volbeat'i sevemediyseniz bu yeni albümde sizi çekecek pek bir şey yok ama biz sevenleri sevindirecek pek çok şey var. Bu Danimarkalı abiler yine Elvis-Metallica arasındaki yerlerini korumuşlar. Eski Anthrax gitarcısı *Rob Caggiano*'yu kadrolarına kattıktan sonra daha bir cayır cayır olmuşlar. Yer yer thrash metal sosuna bulamışlar albümü, bazen de Black Sabbath'tan bir kuple dinliyormuşçasına büyüleniyorsunuz. Yani her şekilde albüm "dokunmayı" başarıyor.

Hazır albümün güzelliklerinden bahsediyorken konuklara yer vermemek olmaz. Albümde **Napalm Death**'ten Barney ve **King Diamond**'tan Kim üstadı görmek mümkün. Room 24 bu açıdan grubun en "evil" parçası diyebilirim. Tam bir klasik. Ama benim favorim yine de *Dead But Rising*. Bu vakitte çoğu thrash devi bile bu kadar güzelini yapamaz, yapamadılar da zaten. Walk of The Earth'ü bilenler Sarah Blackwood'u da albümde görecekler. Açıkçası bu süpriz oldu benim için ama daha büyük olan sürpriz Young The Giants'ın My Body cover'ı. Neden böyle bir hareket yaptılar tahmin etmek zor değil ama hareket şık, kabul ediyorum.

Baştan sona kendini dinleten albümlerin ayrı hastasıyımdır ezelden beri. Genelde "albüm" dinlerim bu yüzden. Volbeat bu albümüyle bunu başarmış. 14 şarkı, tempolarına göre güzelce dizilmiş. Kimisi yüreğinize dokunuyor kimisi 500T'de bile seyehat etseniz zıplatıyor, kafa sallatıyor. Yılın albümü filan demek için erken ama o listede mutlaka adı geçer Volbeat'in. Hâlâ bulaşmadıysanız dirseklerinize kadar daldırın. **–Volkan**

OBLIVION

YİNE DÜNYAYI KURTARIYORUZ

Geçen sayıda da belirttiğimiz üzere, bu sene bilim kurgu yılı. Bunlarla beraber, başta süper kahraman filmleri ve Hobbit'in devamı olmak üzere fantastik filmler de mevcut. Perdeyi Oblivion ile açtık, sene sonu Hobbit ile kapatacağız gibi. Uzun zamandır bu kadar dolu bir gişe filmleri dönemi olmamıştı. Her ne kadar bu dönem filmlerini içleri boş ve klişe dolu diye eleştirsek de sinema perdesinin misyonunu en iyi şekilde gerçekleştirdikleri için elimizi cebimize atıyoruz ve keyfini çıkartıyoruz. Arada tabii ki iyi filmler, iyi bilimkurgular hatta başyapıtlar bile çıkabiliyor. Peki Oblivion bunlardan biri mi? Meh.

Joseph Kosinski ilk filmi Tron: Legacy ile efsaneyi eline yüzüne bulaştırmadan devam ettirmişti. Özellikle stilize görsel efekt kullanımı ve Daft Punk müziklerinin filme iyi bir hava attığı kesindi. Kosinski'nin ikinci filmi için kendi yazdığı çizgi roman Oblivion'u seçmesi ve Tom Cruise gibi bir isimle çalışması, tarzını ve başarısını kanıtlar nitelikte bir adımdı. Filmde 2077 yılında, savaşlar sonrasında dünyanın artık yaşanamaz hale gelmesi sonucunda halkın geri kalanı Jüpiter'in uydusu Titan'a yerleşir, temiz birkaç bölgedeyse dünyada kalan suyu sondajlayan makineleri korumak için 2 kişilik bir ekip ve birkaç drone vardır. Dünyanın yüzeyindeyse insanların savaştığı ırk olan Scav halkının bir kısmı halen durmaktadır. Olaylar gelişir, Tom Cruise bu durur mu? İçindeki dünyayı kurtarma isteği tavan yapar. Sonrası birkaç twist ve spoiler. Derinlik ve alt metin katılma potansiyeli oldukça yüksek olan bu konu Kosinski tarafından kendince doğru yola saparak çok basit bir şekilde anlatılmış. Bu da filmin daha ortalarında bütün olayı çözmenize ve geri kalanındaysa patlamalardan, koşuşturmalardan zevk almaya çalışmanıza dönüşüyor. Hakkını yemeyelim, görsel efektlere diyecek hiçbir şey yok. Görsel efektler bir yana, Kosinski'nin bu efektleri kullanırken verdiği kamera açıları görsel bir doyum yaşatıyor izleyiciye.



Moon, Matrix ve Wall-E etkileşimli bir film var elimizde. Ama ne yazık ki hiçbirinin kalitesini özellikle konu derinliği olarak yakalayabilmiş değil. Kötü bir film mi? Hayır. Kosinski çok iyi bir yönetmen. Post apokaliptik dünyayı görsel olarak fena betimlememiş. Film için tasarlanan harika futuristik aletlerde de parmağı var. Yaz dönemine görsel keyif açısından iyi bir başlangıç ama etkileyici ve derin bir hikâye anlatmak bakımından yaşadığı başarısızlık önümüzdeki dönem için biraz umut kırar nitelikte. **–Pozan**

UNDER THE DOME

ŞURDA HAZİRANA NE KALDI

Hani bazen olur ya bir kitabı okurken "bunun mutlaka filmi çekilmeli, şu sahneleri bir de canlı canlı görmeliyim" diye geçirirsiniz aklınızdan. Hah ben de Stephen King'in *Kubbe'nin Altında* isimli şaheserini okurken aynen o durumdaydım işte. Düşüncelerimin sesi duyulmuş olacak ki Kubbe'nin Altında'yı kanlı canlı izleme şansı bulacağız. Hem de film değil, dizi olarak.

Chester's Mill kasabasında yaşayan insanların günün birinde kasabalarının üzerine inen gizemli bir kubbenin içinde hapsolmalarını ve dünyanın geri kalanından kopmuş haldeyken yaşadıkları kaosu ve güç çatışmalarını konu alan dizi CBS kanalında 24 Haziran'da başlayacak, tek sezondan oluşacak ve 13 bölüm sürecek. King'in çekimler sırasında sık sık setini ziyaret ettiği dizi her ne kadar konusunu aynı isimli romandan alsa da bire bir uyarlama olmayacak. Dizinin yaratıcısı (Lost'un 3-4 ve 5. sezonlarının da yazar ve yapımcılarından) Brian K. Vaughan romandaki karakter ve yerleri olduğu gibi kullanacaklarını, ama King'in de izniyle yeni şeyler eklemekten de çekinmeyeceklerini açıkladı. Dizinin belki de en önemli rollerinden biri olan Koca Jim'i Breaking Bad'deki Hank Schrader rolüyle hastası olduğumuz **Dean Norris** canlandıracak. Kitabı okurken Norris'in bu role ne kadar uygun gideceğini düşünmüştüm, demek ki yalnız değilmişim. Diğer önemli rolleri ise Twilight'ın ilk iki filmindeki Victoria'yı canlandıran **Rachell Lefevre** (gazeteci Julia) ve Cloverfield'dan hatırladığımız **Mike Vogel** (Dale 'Barbie' Barbara) ve The Secret Circle dizisinde Cassie Blake'ı canlandıran **Britt Robertson** (Angie) kapmışlar. Dizinin YouTube'da yayınlanan promo görüntüleri son derece iştah kabartıcı, e bize de hazirana kadar sabretmek düşüyor. **–Eser**



CORNELIUS MEDVEI - CAROLINE: BİR GİZEM HİKÂYESİ

UZUN KULAKLARINI SON BİR KEZ SALLA

Cornelius Medvei'nin bu kitabıyla tanışmam epey ilginç oldu aslında. Arka kapağının üst kısmında yer alan "Normal"lerin ulaşamayacağı raflarda saklayınız…" şeklindeki uyarı cümlesi kitabın sayfalarında nasıl bir öykü barındırdığına dair merakımı körüklemeye, toplam dört – beş saatlik sürede de 121 sayfalık "uzun öyküyü" bitirmeme yetti geçtiğimiz ay. Cornelius Medvei, konuşan bir maymunun başından geçenleri anlattığı ilk romanının ardından yayımlanan ikinci kitabı Caroline'de; bu kez bir eşeğe başrolü veriyor. Hikâyede zaman ve mekân belirtilmemiş, türü hakkındaysa "büyükler için yazılmış bir fabl" diyebiliriz rahatlıkla. Dişi, güzel gözlü, gri tüylü ve -sonradan anlaşılacağı üzere- çok zeki bir eşek olan Caroline ile bir sigorta şirketinden emekliliği için gün sayan Bay Shaw'un sıradışı dostluğunu ikinci ağızdan dinliyoruz kitapta. Bay Shaw'un bu sımsıkı, sıcak ve saf arkadaşlık boyunca eşekler hakkında kesip biriktirdiği makaleler, tuttuğu günlükler, yazdığı mektup hatta şiirler renk katıyor basit ama zekice kurgulanmış mizah öyküsüne. Gülümseyerek ve hatta birkaç kez sesli kahkahalar atarak bitirdiğim bu ilginç kitabı elma veya havuç dilimleri yerken okumanızı öneririm. **–Noyan**



ROTTING CHRIST – KATA TON DAIMONA EAYTOY

ARAFTAN SESLENİYOR



Yunan black metal devi Rotting Christ'ın son albümünü dinlediğimde feci biçimde ikilemde kaldım. Normalde bir albümü bir-iki sefer dinleyip karar verenlerden değilim, bu albümü de günlerdir düzenli olarak dinliyorum. Ama arkadaş, sevdim mi, sevmedim mi bilmiyorum yahu. Albümün açılış şarkısı olan *In Yumen Xibalba* albüm çıkmadan önce ortamlara düşmüştü ve bu şarkıyı dinlediğimde canavar gibi bir albüm geliyor demiştim. Vokallerin kullanımı ve müthiş melodisiyle resmen Eyes Wide Shut'ın ayin sahnesinden fırlamış gibiydi. Ancak ardından gelen şarkılar maalesef üzerimde aynı etkiyi yaratmayı başaramadı. Aralarında bir cover şarkısı olan, Romen ağıtı *Cine iubesta si lasa* gibi (muhtemelen kadın vokalin tarzından kaynaklanan acayip bir çekiciliği var bu şarkının) (ikinci parantezi de açayım, bu şarkının metalsiz halini http://tinyurl.com/rccine adresinde dinlemenizi öneririm) gibi üst üste dinlediğim şarkılar da var ama genele bakacak olursak biraz sıkıcı bir albüm olmuş be Sakis üstat.

Aslında çeşitli etnik kültürlere saygı duruşu niteliğinde bir albüm Kata Ton Daimona Eaytoy. Xibalba ile Maya'lara, Gilgames ile Sümer'lere, P'unchaw Kachun ile İnka'lara, Ahura Mazda ile Pers'lere, Rusalka ile Rusya'ya yolculuk yapıyoruz ama işte yolculuğumuz öyle çok da aşırı keyifli geçmiyor. Yeni bir grup bu albümle karşımıza çıkmış olsa düşüncelerim çok farklı olurdu; ama Rotting Christ'tan biraz daha fazlasını bekliyordum sanırım. Yine de dinleyin, belki benden daha çok seversiniz. **–Eser**



ICED EARTH – LIVE IN ANCIENT KOURION

DİKKAT, ALIVE IN ATHENS'İ UNUTTURUR

Iced Earth benim için her zaman özel bir grup olmuştur. Ortaokulda hayran sitelerini yaptığımdan beri en büyük tutkum olarak hayatımda yer etmekle kalmamış, neredeyse yayınladıkları tüm şarkıların hikâyesi ve sözlerini ezberleyecek kadar beni bağımlısı yapmış nadir bir gruptur. Power metal'in ünlü ustalarından olan Iced Earth, her ne kadar kadro değişikliğine gitse de *Jon Schaffer* hayatta olduğu sürece köklerinden asla ayrılamayacak bir yapıya sahip. Neredeyse tüm metal severlerin gönlünde özel ve önemli bir yere sahip olan Alive In Athens performans DVD'lerini izlerken gençliğimiz gitti diyecektik ki yepyeni bir DVD ile karşımıza çıktılar: Live In Ancient Kourion. DVD'yi izlerken siz de anlayacaksınız zaten, bu adamlar bu işi para için yapmaktan çok uzak. Grubun davulcusu Brent Smedley hâlâ "çok pis metalci ergen" kadar heyecanlı, Jon Schaffer ise gittikçe daha da ustalaşıyor. Alın içeceğinizi, açın DVD'nizi, kıyıda köşede kalmış tüm metalciliğinizi tekrar ortaya çıkarın. Özlemiştik be böylesini! **–Berkan**



LOUIS C.K.

UYARMADI DEMEYİN

Bir komedyeni yazarak anlatmak oldukça güç bir durum. Nasıl ki yapılmış olan bir espriyi başka birisine yapmak istediğinizde çuvallarsınız, bir komedyeni anlatmak da böyle bir şey. "Ne kadar" komik olduğu gözle görülen, elle tutulan bir unsur değildir çünkü. "Şimdi ben söyleyince komik olmadı ama orada olsaydın çok gülerdin" durumu biraz, anlatılmaz yaşanır tadında. Ancak hali hazırda dünya üzerinde pek çok komik insan yaşamakta. Bütün bu insanların içerisinden Louis C.K.'in bu sayfalarda olma sebebiyse, güldürmekten biraz daha fazlasını yapabiliyor olması aslında. **–Turgut Uç**

STAND-UP



Kabul etmeliyim ki, bu köşe için Louis C.K.'yi seçerken fazlaca tedirgindim. Çünkü biliyorum ki bu sayfaları 12 yaşındaki kardeşlerimiz de okuyor ve birden parmakla gösterilip "işte çocuklarımıza kötü örnek olan herif bu, kafası kırılana kadar taşlayın pisliği" efektiyle sokaklarda kovalanabilirim. Ülke sınırları içindeki en komik adamımızın, hiçbir şekilde suya sabuna dokunmadan işini yapan Cem Yılmaz olması bir yana, bahsettiğim kişi *özgürlükler ülkesi* Amerika için bile fazlasıyla uç bir yapıda. Gösterisini izlettiğim bir kız arkadaşımın, "fazlasıyla ahlaksız birisi. İnsanların kusurlarıyla alay ederek komik olmaya çalışıyor ve bu rahatsız edici" demesi üzerine kendisini herkese tavsiye etmemem gerektiğini fark ettim (ve sonra bu köşeyi yazmaya başladım). O nedenle yazıyı bitirip de, "hmm kimmiş bakalım bu Louis C.K.?" demeden önce karşılaşacağınız kişinin ağzı bozuk, ahlaki değerleri tiye alan ve doğrularınızı yanlış göstermekte usta birisi olduğunu bilin isterim. Bu noktadan itibaren günah benden gitmiş oldu.

Aslına bakarsanız Louis C.K., dünyalar güzeli iki kız babası olan birisi. Bu önemsiz bir detay değil çünkü gösterilerini izlerken sıklıkla çocuklarından ve nasıl bir baba olduğundan bahsediyor. Yeri geldiğinde sahnede kendi çocuğuna bile küfür ediyor. Ancak dikkatli izlerseniz ve biraz düşünürseniz, aslında bahsettiği şeylerin kendi dünyasından çıkma olmadığını rahatlıkla anlayabilirsiniz. Geçmişten günümüze pek çok usta komedyenin yaptığı gibi, karşısına geçip alkış tutan binlerce insana ayna tutuyor Louis. Günümüz insanının ne kadar aptal olduğunu, sanki kendisi aptalmış ve bu aptallıkları sadece o yapıyormuş gibi aktarıyor. Hikâyelerinin temelini oluşturan unsurlar günlük yaşam, evlilik, cinsellik ve ikili ilişkiler gibi "kısmen" can acıtmayan öğelerden oluşsa da, yeri geldiğinde ırkçılık, din ve siyaset gibi konulara da giydirmekten de zerre kaçınmıyor.

Şu ana kadar *One Night Stand, Shameless, Chewed Up, Hilarious* ve *Live at the Beacon Theater* olmak üzere yayınlanmış 5 gösterisi bulunan Louis C.K., son gösterisi olan **Oh My God**'ı da nisan ayı içerisinde izleyenlerin beğenisine sundu. Bütün uyarılarıma rağmen hâlâ kendisini izlemekte kararlıysanız da Youtube'dan gösterilerine ulaşma imkânına sahipsiniz. Favorimse Shameless, bütün manyaklara tavsiye ederim.

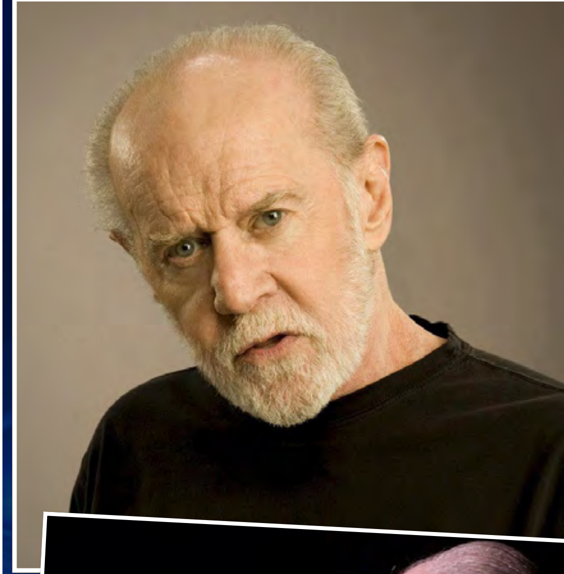
DİZİ

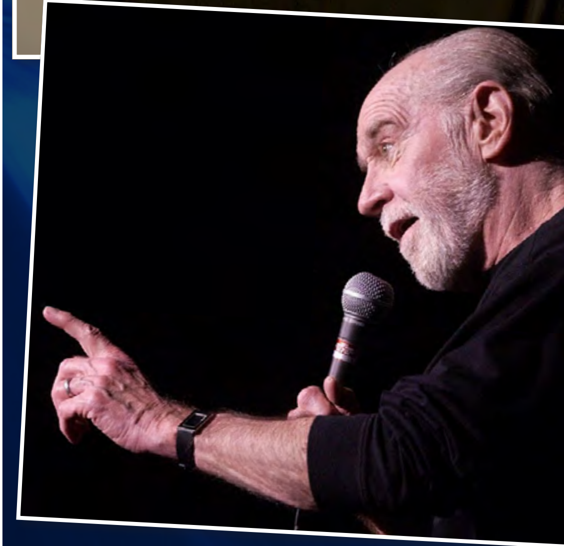




Gösterilerine nazaran daha masum yapılara sahip olsalar da, yine de Amerika'da yayınlanan en cesur diziler olduğunu söylemek yanlış olmaz "Lucky Louie" ve "Louie"nin. Özellikle hâlâ yayına devam eden ve 4. sezonu 2014 yılında başlayacak olan Louie, "hahahah" ile "oooov" arasında çok hızlı gidip gelen bir dizi. Seinfeld ve Curb Your Enthusiasm sevenlere tavsiye edebileceğim bu dizi, tıpkı Jerry Seinfeld gibi Louis C.K.'in sahne performansından kesitler de içeriyor bünyesinde. How I Met Your Mother sululuğundaki komedilerden gına geldiyse, "güldürürken düşündürmek aslında çok da saçma değilmiş" dedirten bu diziye bir bakın derim.

GEORGE CARLIN ETKİSİ





Bizzat kendi ağzından dökülen cümlelere göre, komedyenliğe başlama sebebi olan kişi George Carlin. Gösterilerini izlediğinizde de bu etkiyi rahatlıkla görebiliyorsunuz. George Carlin'in sahip olduğu o aykırı ve karşıt yapı, Louis C.K.'de daha sevecen bir surat içerisinde yeniden hayat bulmuş gibi. Carlin tarafından 1972 yılında ortaya atılmış "televizyonda söylenemeyecek yedi kirli kelime"yi gösterilerinde üstüne basa basa ve tekrarlayarak dillendirmesi de tesadüf olmasa gerek. Bu vesileyle biz de 2008 yılında hayatını kaybeden ve muhtemelen gelmiş geçmiş en büyük "kara mizah" ustası olan Carlin'i de anmış olalım. Joe Pesci onu korusun…

PSYCHO-PASS

MÜKEMMEL ADALET NE KADAR MÜMKÜN?



Başarılı bir ütopya kurma fikri ne zaman yolunda gitti bilmiyorum; ama görünüşe göre bu fikri denemeye devam ediyoruz. Bu durumu biraz kurcalayayım derken ilginç bir teori de dikkatimi çekti. Bu teoriye göre insanların özgür iradesi olduğu sürece pozitif bir ütopya olamayacağı; ancak özgür iradeyi kaldırırsanız da sonucun bir tür distopya olacağından yola çıkılıyordu. Siz ne dersiniz? Eninde sonunda insanoğlunun merak eden, keşfeden, kurcalayan, soru soran, cevapları arayan; özetle insanı insan yapan doğasında bulunan özellikleri, başarılı bir ütopyayı uzun süreli mümkün kılamaz gibi görünüyor.

Kısa süre önce tanıttığım Shinsekai Yori (From the New World), bu fikirle çarpık bir şekilde oynuyor, teknolojinin ve bilgiye erişimin tamamen ortadan kaldırıldığı uzak bir gelecekteki düzeni daha fantastik bir şekilde anlatıyordu. Aynı sezon içinde başlayan Psycho-Pass ise "mükemmel düzen" hikâyesini tamamen bilim kurgu/cyberpunk ve aksiyon yanı ağır basan bir şekilde ele alıyor - ve doğrusu bunu çok başarılı bir şekilde yapıyor.

Geleceğin Japonyası'nda geçen *Psycho-Pass*'te teoride mükemmel bir sistem kurulmuş. Ülke dış dünyaya kapılarını kapatarak tamamen kendi içinde bu sistem tarafından korunan bir toplum düzenine geçmiştir. Bu sistemde insanların mental durumları her an, her yerde yapılabilen taramalarla kontrol altında tutulmaktadır. Gerektiğinde terapiyle stabil duruma dönmelerine yardımcı olunabilirken, eğer sistem birinin suça eğilim potansiyelinde olduğuna karar verecek olursa bu insanlar yakalanıp gözaltına alınabilmekte ya da tamamen ortadan kaldırılabilmektedir. Hikâyemiz, bu potansiyel suçluları yakalayıp etkisiz hale getirmekle görevli **Kamu Güvenliği Bürosu**'nun 1. Birliğini oluşturan ekibe ve bu ekibe yeni katılan müfettiş *Tsunemori Akane*'ye odaklanıyor. Birlik, Akane gibi müfettiş olan Ginoza'nın dışında onların sorumlu oldukları **Enforcer** denen dört potansiyel suçludan oluşuyor; Shinya Kougami, Shuusei Kagari, Yayoi Kunidzuka ve Tomomi Masaoka.



Seride Psycho-Pass ölçümü denilen mental durum bir insanın kişiliği, karakteri, ruh hali, çevresi gibi birçok şeyden etkilenebiliyor. Bu yüzden Psycho-Pass'i normal bir seviyede seyretmek için stresten uzak, huzurlu ve uyumlu bir yaşantı sürmek şart. Sibyl System ise tüm bu Psycho-Pass datalarını işleyen, kontrol eden, onaylayan, kaydeden genel sistemin adı. Aslında evet; sistem bir bakıma kukla olunmasını istiyor ve haydi "isterseniz" olmayın diyor.
Seride tartışmaya açık güzel noktalar olsa da spoiler vermeden bahsedebileceğim az sayıdaki sorudan birine değineyim; böyle bir sistemin kısa sürede nasıl oturtulduğu ve kabul gördüğü ilginç geldi bana. Çünkü seride eski düzeni hatırlayan orta yaşlı karakterle de karşılaşıyoruz ve bu karakterler, Sibyl System'e geçiş sürecinden bahsediyorlar. Demek ki o kadar da eski olmayan bir sistemin tüm ülkeyi ve insanları hızla değiştirmiş olması, üstelik tamamen kabul edilmiş olması gerekiyor. Gerçi bugünkü yaşantımızda kullandığımız teknolojiyle de 20 sene kadar öncesini karşılaştırırsak, bu düzenleme bir bilimkurgu hikâyesinde çok farklı görünmüyor ancak yine de seride söz konusu olan düzenlemeler izlerken de göreceğiniz gibi fazla köklü. Bu konunun ve geçiş sürecinin seride biraz daha derin işlenmesini isterdim doğrusu. *Sibyl System*'in güvenli ama çok yeni olması bir yana, sistemin içindeki soru işaretleri de dikkat çekmiyor değil. Mesela insanların normal bir Psycho-Pass'e sahip olmaları için stresten uzak bir yaşantıya sahip olmaları şart. Ancak size göre iş alanlarınızın belirlendiği, kendi seçimlerinizi kendiniz yapamadığınız, bu yüzden hayatın sizi çok başarısız alanlara da sürükleyebileceği ve bu konuda elinizden bir şey gelmeyen bir sistemde tüm insanların hayat boyu stresten uzak ve mutlu yaşamasını beklemek ne kadar mümkün?

Production I.G'nin orijinal bir serisi olan Psycho-Pass'te şehir manzaralarından arka sokaklara kadar tüm arka planlarda ve karakterlerde animasyon çok enfesti. Katekyo Hitman Reborn!'un yaratıcısı **Akira Amano**'nun orijinal karakter tasarımlarını sağladığı hikâye, Fate/Zero ve Madoka Magica'nın da hikâyelerini kaleme alan **Gen Urobuchi** (hayranlar arasında malum sebeplerden "Urobutcher") tarafından yazılmış.

Aksiyon dolu sürükleyici bir bilimkurgu hikâyesi olan Psycho-Pass, birçok eski Ghost in the Shell hayranının da dikkatini çektiği gibi, yeni nesil izleyicilerin de hoşuna gidecek türden bir macera.





FAIRY TAIL X RAVE ANIME OLUYOR

Hiro Mashima'nın shounen serisi Fairy Tail'in 2009'dan beri devam eden anime uyarlaması, 30 Mart'ta sona erdi. Bu, uzun soluklu seriyi anime olarak son görüşümüz olmayacak çünkü manga tam gaz devam ettiği gibi anime de "devam edecek" yazısıyla bitti. Mashima, aslında bunun bir son olmadığını ancak bu konuda henüz fazla bir şey konuşamayacağını ve iyi haberleri paylaşabileceği güne kadar, takipçilerin nisan ayında başlayacak yeniden gösterimleri izlemesini umduğunu paylaştı. Ben de yeniden gösterimden kast ettiği şeyin 175 hafta (bölüm) olmadığını içten içe umuyorum demek zorundayım, sevgili Mashima. Biz bekleyeduralım, bu sırada özel bir bölüm armağan olarak gelecek en azından.

Rave; **Hiro Mashima**'nın 1999'da başladığı ilk uzun soluklu macera serisi. 2001'de animeye uyarlanan Rave'in eğlenceli hikâyesi ayrı bir yana; Mashima'nın illüstrasyonları ve hikâye anlatımının ne kadar geliştiğini de görebilirsiniz. Konsept ve karakterlerinde (örneğin Plue!) Fairy Tail'le benzerlikleri bulunan Rave'in ve Fairy Tail'in dünyaları, 2011 yılında yayınlanan özel bir manga bölümüyle buluşmuştu. İki hikâyeden karakterlerin karşılaştığı küçük bir macerayı anlatan manganın bu bölümü, ağustos ayında anime olarak Fairy Tail mangasının yanında armağan edilecekmiş.



"ITAZURA NA KISS" YENİ BİR DİZİYLE GELDİ

Klasik shoujo manga okuyucularından bir top 5 listesi yapmasını isteseniz Itazura Na Kiss'in adı bir yerlerde mutlaka geçer. Hiç okumayıp sadece adını duymuş olsanız bile, Itazura Na Kiss'in bir sonu olmadığını biliyor muydunuz? Kimi eleştirmenlerin halen birçok shoujo tarzı manganın esin kaynağı bir klasik olarak gördüğü, hatta shoujo'nun kitabı olarak bile anıldığına rastlayabileceğiniz manganın yazarı, hikâye tamamlanamadan hayatını kaybetmişti. 1991 yılında yayına başlayan serinin yaratıcısı Kaoru Tada, 99 yılında ailesiyle birlikte yeni evlerine taşınırlarken kafasını mermer bir masaya çarpıp komaya girmiş ve hayata üzücü bir şekilde veda etmişti. Itazura Na Kiss de 23. ciltte durmuş ve bu yüzden de bir finale sahip olamamıştı. Ancak popüler seri, anime ve birçok live-action diziye uyarlandı. 96'da Japon yapımı, 2005'te Tayvan ve 2010'da Kore yapımı dizi adaptasyonlarının haricinde, bir de 2008 yapımı anime serisi vardı. Ölümünden önce eşiyle hikâyeyi ne şekilde sonlandırmak istediğini konuşan Tada'nın planları, anime adaptasyonunda ilk kez kullanılmıştı. Serinin uzun yıllar sonra ilk kez Tada'nın orijinal fikirleriyle bir finale kavuşabilmesi, sevenleri için duygusal bir andı.

Seri halen o kadar beğeniliyor ki, mart ayının sonunda yeni bir versiyonu Japonya'da yayınlanmaya başladı. **Itazura Na Kiss: Love in Tokyo** adını taşıyan dizinin başrol oyuncusu *Honoka Miki*, serinin büyük bir hayranı olduğunu ve yayınlanan tüm ciltlere sahip olduğunu söylüyor. Dizi, haziran sonuna kadar devam edecek.



MAGI DEVAM EDECEK

Magi'nin anime adaptasyonunun en son bu sayfalarda bahsi geçtiğinde, anime mangayı daha iyi takip ettiği bir düzene oturmuş, hayran kitlesi mutlu mesut savaşlarına kitlenmişti. Evrende bir şeyler bu kitleyi ya seviyor ya da kesin dalga geçiyor; çünkü bundan biraz sonra anime rayından çıktı, manganın yan hikâyelerinden biri seriye çevrildi ve bu sonbaharda ikinci sezonuyla animenin devam edeceği duyuruldu.

Anime kısmını şöyle açıklayayım; konu genel hatlarıyla mangaydı ancak anlatış tarzını öyle bir değiştirdi ki, hem bazı karakterlerin yapısıyla oynamış gibi oldu hem de beklenen olaylar çok daha farklı şartlar altında gerçekleşti. Hani sonucu doğru olmasına rağmen gidişatı göremediği için not kıran öğretmenleri ilk kez anladığımı düşünüyorum. Bunun dışında, animenin ilk Blu-ray'inin yanında **The Adventures of Sinbad** adlı prototip bir manga armağan edilmişti. 70 sayfalık bu yeni manga bölümü, serinin sevilen karakterlerinden Sinbad'ın çocukluğunu ve ele geçirdiği ilk "dungeon" Baal'i anlatıyordu. Geçtiğimiz aysa The Adventures of Sinbad'ın, mayıs ayından itibaren düzenli bir manga olarak yayınlanmaya başlayacağı kesinleşti.

Ayrıca Magi'nin anime serisi, bu yılın sonbahar sezonunda ikinci sezonla yola devam edecekmiş. Hikâye bu sefer Magnostadt sagasını ele alacak.

N.E.M.

EĞİTİM SERİSİ BÖLÜM 2



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Yeniden hepinize sevgiler ve saygılar arkadaşlar. Konu değişikliği yapmadan, araya başka konular sokmadan bu ay geçen ay kaldığım yerden devam ediyor ve eğitim olayı hakkındaki fikirlerimi ve kendi tecrübelerimi sizlere aktarmak istiyorum... Geçen ay güya Amerika'da eğitim olanaklarından bahsedecektim ama konuyu kökten toplayayım derken ilkokulda kalmıştım. Bu ay kaldığım yerden devam ediyorum. Belki bir ihtimal üniversiteye ulaşabiliriz, belki ulaşamayız. Bekleyelim, görelim, yazalım, karakter limitini aşalım, Serpil'den fırça yiyelim diyorum ve başlıyorum...

OKUMA BAYRAMI

Hayatımızda bir kere yaşadığımız nadir bayramlardan bir tanesidir Okuma Bayramı. Birinci sınıf bittikten sonra okul sezonu bitiminde işte yaza doğru falan tüm sınıflar sahneye çıkar, değişik değişik aktiviteler gerçekleştirilir ve de velilere "okumayı öğrendim panpa" mesajı verilir. Üzerinden 25-26 sene geçmesine rağmen ben benim okuma bayramını ve yaptıklarımı daha dün gibi hatırlıyorum. Neden? Çünkü okuma bayramının sabahı kabakulak olmuştum. Evet, 7 yaşındayken düşündüm, başka zaman bulamadım, her şeyin hazırlandığı, gösterilerin olacağı günün sabahında kabakulak oldum. Tabii kabakulak nedir bilmem etmem, kendi halimin neye benzediğimden de haberim yok, annem sabah uyandırmıştı beni ve de "oğlum ne oldu boğazına" demişti, 2-3 dakika sonra neden boynumun buffalo boynu gibi bir şey olduğu anlaşıldı. Kabakulak olmuştum... Valla kendimi kötü falan hissetmiyordum, bastık gittik okula, ama işte garip gözüktüm resimlerde falan. Yani eğer 86 yılında Arı Koleji'ndeki Okuma Bayramı'na gelen ve de sahnedeki o şişkin çocuğu görüp eşine "bey, bu sığırı nereden bulmuşlar" diyen velilerden biriyseniz, merakınızı yok edeyim, o sığır bendim. Buradan haber etmek istedim. Neyse... Bir de çok iyi hatırlıyorum, okulumuz İngilizceye büyük ehemmiyet veren bir okul olduğundan dolayı sadece Türkçe değil, İngilizce de gösteriler yapmıştık ve bir gösteride herkes üzerine büyük meyve resimlerinden birini takıp "I am an apple", "I am a banana" falan demiştik. Ne yazık ki hâlâ anlayamadığım bir sebepten ötürü bana armut düşmüştü. Yani armut olarak okuma bayramını tamamlamış ve orada herkesin önüne çıkıp "I am a pear" demiştim... Rezillik ya resmen. Eheuhehueuh. İnsan en azından bir hıyar resmi falan takar, sevdiğimiz bir sebzeyi temsil ederiz orda. Armut ne oluyor. Neyse, okumayı öğrendik en azından be hoca, öyle geçti işte o bayram, sonra karneler falan, eğlenceli bir gündü vesselam.

OKUL RESİMLERİ

Aranızda vesikalık çektirmeyi seven var mı bilmiyorum, şahsen ben hiç sevmezdim, hâlâ da pek sevdiğim söylenemez. Orada kalıp gibi durup "lan gülsem mi, gülmesem mi, bu herif resmi ne zaman çekecek, hangi an basacak o deklanşöre" diye düşünürken eleman oradan talimatlar yağdırır: "Dostum kafayı biraz daha sola çevir, çene biraz havaya, hah öyle tut"... Iyyy. İllet bir şeydir ya, zaten ciddi resim çektirmeye alışmamışım, her bir resmimde bir maymunluk var. Neyse, ilkokul resmimi de çok iyi hatırlıyorum. O sıralar Rocky'i yeni izlemiş ve de Sylvester abimize 7 yaşındayken hayran olmuştum. Tabii ki o zamanki hayranlığım "ne güçlü adam, He-Man gibi" hayranlığıydı. Yani Rocky'nin Adrian'a olan aşkının "bence" beyaz perdedeki en güzel aşkı hikâyesi olduğundan habersizdim. Sadece Rocky'nin kollarına, kaslarına bakıp, hayran kalırdım. Sonra aynaya bakıp Rocky gibi olmaya çalışır, kendimi Rocky zannederdim. Ehuehuehue. Tabii ki Sly abimizin yüzünün bazı kısımlarının felç olması ve o dudaklardan birinin düşük, birinin kalkık olması gözümden kaçmamış olması gerek ki, ilkokulda ağzımı yamultup dolanmaya başlamıştım. Özellikle etraftaki bebelere (biz Ankaralılar olarak "bebe" lafını çok severiz) aklımca sert bakıp "Rocky ağzı" yapınca kendimi hem çok güçlü, hem de okulun Rocky'si sanırdım. Kimse bana sataşamaz zannederdim. Tabii ki kızlara da "sert erkek" görünümü çizmek istediğimde yine bu ağzı yapardım. Tabii ki resimlerde de aynı şeyi yapmışım, sonradan gördüm... Annemin bir ansiklopedi içinde sakladığı "Rocky" resmimi seneler sonra bulunca dakikalarca güldüğümü hatırlıyorum. Arı Koleji ilkokul tarihinde en sert baktığını sanan, en korkutucu ifadeyi aklınca yaratan çocuk ben olmuşumdur sanırım... Valla herkesten özür dileyerek bu kaos dolu, içler acısı resmi de buraya basacağım arkadaşlar. Ehuehueuhe. Böylece eğer aranızda ilkokula gidenleriniz varsa, Göktuğ abinizin yaptığı hıyarlıkları siz yapmaz, okul resimlerinde, yıllık resimlerinde falan akıllı uslu, normal resimler çektirirsiniz...

SÜT TENEFÜSÜ... VAŞŞŞŞŞ...

İlkokulda 5 sene boyunca saat tam 10'u 10 geçe süt teneffüsümüz vardı. Acayip hoşuma giderdi, en sevdiğim olaylardan biriydi o sıralar. Zil çalar çalmaz öğretmenimiz kimsenin bir yere gitmemesini sağlamak için kapıyı falan açmazdı. Sadece kapı aralanır, bir koli Mis veya Pınar süt içeriye sokulur ve herkese dağıtılırdı. Hatta bazen pipet düşmüş olurdu o kutudan, kalemle o kutuyu delerek, emme usulü ile sütü içerdik falan. O sütler içilmeden de dışarı çıkmak yoktu zaten. Ben sütü çok seven biri olduğum için günün en sevdiğim teneffüsü buydu. Tabii ki sade süt hariç... Abi o yeşi kutulu sade Pınar sütleri hatırlıyorum da, içinde şeker de olmazdı onların. Ot gibi bir şeydi, onları içerken biraz zorlanırdım ama işte zaten o piyango da iki haftada bir kere falan bizim sınıfa vururdu. Genelde ya çikolatalı süt ya da muzlu süt denk gelirdi bizim sınıfa. Uff lan gece vakti şimdi canım çilekli süt istedi, mutlu süt istedi... Süt ne muhteşem bir olay ya...

FEN PROJELERİ

Neyse, aklımda kalan bir diğer şey de fen bilgisi projeleri idi. Babam çok orijinal ve yaratıcı bir adam olduğundan ilkokul boyunca o fen kitabındaki bütün deneylerin, bütün projelerin en alasını biz yapardık. Babamın yaptığı her şey ertesi gün okula götürdüğümde büyük beğeni toplar ve de diğer bebelerin kıskançlık dolu şoku ile karşılanırdı. Babam ne yapsa okuldaki en büyük koridordaki sergi alanında camekanın arkasına koyulur ve de sergilenirdi. Tabii süper babam sayesinde ben de okulda nam yapmıştım "bu çocuğun babası süper ya" sözleri şehir efsanesi gibi okulda yayılarak. Ne yazık ki ne babam ne de ben bu eserlerin fotoğraflarını çekmemişiz, ah ulan o sıralar tabii dijital fotoğraf makinaları falan da yok, öyle her bir şeyin fotoğrafı çekilmiyor... Çok isterdim onları yeniden görüp nostalji yapmayı. Alçıdan yaptığı bir yanardağ vardı babamın. Sanırım coğrafya dersi için yapmıştık. Dağ alçıdandı ama babam içine bir boru döşemişti. Üstten bir yerden dağın içine tebeşir tozu dökülüyordu, sonra derin bir nefes alıp, dağın kenarındaki borudan "püfff" diye üfleniyordu ve yanardağ patlıyordu falan. Of ulan, bunu sınıfa götürdüğümde millet neredeyse birbirinin üstüne çıkacaktı "ben üfleyecem, ben üfleyecem" diye. Yine coğrafya dersi için çok büyük bir maket yapmıştı babam. Kendi başıma bile götürememiştim, sınıfa babamla beraber götürmüştük. Yaklaşık çeyrek masa büyüklüğünde olan bu makette, akarsudan tut dağa, deltadan tut yaylaya kadar her şeyin ufak bir örneği vardı, hepsi profesyonel maket malzemeleri ile yapılmıştı. Hatırlıyorum da, bu eser senelerde durmuştu okulun sergisinde. Ortaokuldayken bile bunu görüp hayret etmiştim. Tabii her gördüğümde eserin altında kendi adımı görünce de ekstradan bir hoşuma giderdi







bu olay... Yine benzer bir şekilde orada uzun süre asılı duran "Yerli Malları Haftası" projesi vardı. Dev bir harita üzerinde her şehrin bize sundukları ufak örnekler olarak minik torbacıkların içinde. Hiç unutamadığım projelerden biri de çark projesi idi. Adı üstünde çark sistemini öğretmek için yapılan bu projede babam bir sürü bira kapağını çark niyetine kullanarak büyük bir mekanizma yapmıştı. Altta da ufak bir kol vardı, alttaki kolu yeterince çevirince çarklar dönüyor ve yukarıdaki bir mekanizmayı harekete geçiriyordu. Bu mekanizma da birkaç tane ufak ampülü pile bağlıyor ve de ampullerin yanmasını sağlıyordu. Alttaki kolu aksi yöne çevirince ampul sönüyordu. Süper bir projeydi bu da. Bütün bunlar 25 sene önce olan şeyler ama hâlâ gözümün önündeler. Son olarak aklımda kalanlardan biri de "Periskop" projesi idi. Bununla da yine sınıfta birinciliği kazanmıştım. Çok iyi hatırlıyorum, millet dandik dandik projeler getirmiş, onları tanıtıyor sınıfa, öğretmenimiz de benim projenin en iyisi olacağının bilincinde, beni sona saklamıştı. "Hadi Göktuğ sıra sende, sen de tanıt projeni arkadaşlarına" demişti. Ben de tahtaya çıktım. Öğretmenin masasının arkasına geçtim ve de yere eğildim. Kimse beni göremiyordu. Sonra babamın yaptığı o muhteşem periskopu mekanizmasıyla yukarı doğru uzattım, içiçe geçmeli bir şey yapmıştı babam. Uzayıp kısalıyordu. İçinde de değişik aynalar... Sınıfta masanın altına saklanıp, denizaltı fantezisi yapmış ve de periskop ile milleti gözetlemiştim. Of ya, ulan ne popülerdim be babam sayesinde. Süper yıllar geçirdim. Belki de matematiğe ve fene, fiziğe olan ilgim bu yüzdendir, çünkü çocukluktan beri hep bu konular ilgimi çekmişti. Sosyal bilgiler falan umurumda değildi. Neyse, buradan bir kez daha süper babama bu projeler için teşekkür etmek istiyorum! :)

İLKOKUL KARNELERİ

İlkokulda karne sorunu yaşamayan, 5 seneyi full "Pekiyi" ile bitiren bir çocuktum. Gerçi sanırım sevgili öğretmenim birtakım konularda bana torpil geçmiş olacak, zira karnenin sağ tarafındaki "social skills" bölümünde tam pekiyiyi hak ettiğimi düşünmüyorum. Çok koşardım, çok gülerdim, ciddiyet pek yakınımdan geçmemişti, saçma sapan şeyler yaptığım çok olmuştur. Koşarken kafayı duvara vurup, yere düşüp kendimden geçtiğim ve kaşımı yardığım da bu olaylar arasında. Sınıfa götürdüğüm ve el konulan onlarca Matchbox arabam vardı, birtakım yasaklara uymamıştım mesela. Bir de çarşamba günleri serbest kıyafet günleri olduğu için bazen son iki ders sınıfta parti gibi şeyler olurdu. Özhan diye bir arkadaşım vardı, çocuk tam bir haşere. Onunla en arkaya geçerdik, arka camı açardık, millet parti ayağına müzik dinleyip tepinirken biz milletin kalemini silgisini falan aşağı atardık. Bu partilerde genelde öğretmenler leblebi, kola falan getirirlerdi, bizim derdimiz o leblebileri cebe doldurup milletin kafasını vurmaya çalışmak falan olurdu. O yüzden en azından "Uslu Durma" konusunda pekiyi yerine "iyi" alabilirdim ama sanırım derslerimin hakikaten iyi olması ve de o muhteşem projelerim yüzünden öğretmenim benim Full Pekiyi Combo olayını bozmak istemedi. :) Ya resimlere baktıkça daha da hatırlıyorum da, aklım fikrim soytarılıktaydı ya. Zaten sınıfın en uzun boylusu olduğum için hep en arka sırada otururdum, tam tantana ortamı. Çekilen sınıf resimlerine baktım, bir tanesinde bile adam gibi durmuyorum, kiminde el hareketi yapmışım, kiminde kafayı olmadık yerlerden çıkarmışım falan. Yok, yok, düşündüm, hakikaten "Pekiyi" olayını hak etmemişim ben... Ehuehueuhe. Mesela Özhan'a pek torpil geçilmemişti, yazık garibimin karnelerini hatırlıyorum, sol taraf yani dersler kısmı zaten "İyi" ile doluydu, hadi anlaşılabilir, çünkü derslere pek basmazdı kafası, ama sağ tarafta bile "İyi" serisi vardı ya çocuğun. :) Valla "Özhan'ın Günahı Ne" diye bir film çekesim geldi şimdi. Ama tabii Özhan da büyüdü adam oldu, o karneleri hatırlıyor mudur bilemeyeceğim. Veya milletin o gıcır silgilerini okulun camından aşağıdaki veletlere atışımızı falan...

Ama azmak, koşmak bir yana dursun, derslerim hakikaten iyiydi. Özellikle matematik ve fen derslerinde sınıftaki en iyilerden biriydim. Matematik konusunda hiç bir zaman zorlandığımı hatırlamıyorum. Problemlere bakar bakmaz her şey gözümün önünde canlanırdı, neredeyse hiç bir şey yapmama gerek kalmazdı. Süperdi ya. O çarpım tablosu falan leblebi çekirdek gibiydi benim için. Ama derslerde saçmalama olayı ortaokulda başladı, yani "C" ile "D" ile falan tanışmam çok zaman almadı açıkçası. Ama ilkokulu "Flawless Victory" modunda bitirdim...

İLKOKULA GİDEN ARKADAŞLARA ÖNERİLERİM

Hakikaten bilmiyorum, aranızda ilkokula giden var mı... Eğer varsa bu küçük kardeşlerime "Ailenizin Yazarı Gök" modunda birkaç tavsiyede bulunmak istiyorum. Değerli kardeşlerim, ödevlerinizi hiçbir zaman aksatmayın, öğretmeniniz ne diyorsa yapın, sevmediğiniz öğretmenleriniz bile olsa, yine de yapın. Okulda derslerinizi dikkatli dinleyin, karnenizde hep "Pekiyi" almaya çalışın. Matematik dersine ekstradan önem gösterin... Evet, Gök abinizden tavsiyeler dinlediniz, artık yazıyı da bitirmenin vakti geldi.

ZIRRRRT, YİNE ZİL ÇALDI

Bu seneki okul dönemi de bitmek üzere, yazı da bitti, benim ilkokul maceraları da (özet de olsa) bitti. Yaz geliyor, şu anda bahardayız ancak ne yazık ki adam gibi bahar havası da yaşayamadık henüz. Şu anda mayısa girmiş vaziyetteyiz burada hâlâ kar yağıyor. Kafayı yiyeceğim. Ama sabrediyorum, umarım son kar serisi olur bu. Çünkü maceralar bizleri bekliyor. Bu sene yine sadece ve sadece siz okurlarımız için E3'ye gidiyoruz Oyungezer ekibi olarak. Geçen sene fuardaki kızları kafaya alıp kakara kikiri hepsini güldürüp sonrasında sevgi dolu, Türklük dolu hareketler öğretmiştim çoğuna. Bu sene de benzer şekilde saçmalamaya devam etmeyi düşünüyorum. Bir çanta dolusu hıyar götürüp millete "Kızlar buyrun, hıyar, Türklerin milli sebzesidir" diye dağıtabilirim bu sene belki, kim bilir. Eğer onların da milli içkisi ayran ise akşama hıyarları kesip bir güzel cacık yaparlar. Bilemiyorum. Bir sürü saçma sapan fikir geldi aklıma, ama tabii ki ciddiyeti muhafaza edeceğimiz anlar da olacak. Örneğin bir Xbox 720 duyurusu ve "hands-on" olayı, aynı şekilde PlayStation 4 ile oynayabilme ihtimali falan. Çok süper bir E3 olacağa benziyor. Tabii E3'den bir gün önce de Detroit'de Orion 2'de Metallica konserinde yine en önde kendimden geçiyor olacağım. Konser sabahı uçakla Detroit'ten Los Angeles'a vijjjt diye uçup ertesi günkü E3 için hazırlanacağım... O yüzden süper planlarım var haziran için. Önümüzdeki ay eğitim serisine devam edeceğim ama sonraki ay belki E3 veya Orion için ara verebilirim. Neyse, havalar hâlâ berbat olsa da, hepinize mutlu bir bahar, neşe dolu bir Mayıs dilerim! :)





HAYALET GEMİ

Mert Yiğit Doğru
mert@oyungezer.com.tr

Kendinize gelin, kendiniz olun

Uzun zamandır bloguma bu konuda bir şeyler yazmak istiyordum, kısmet Oyungezer sayfalarınaymış. Bloga yazmayalı da gerçi o kadar oldu ki, ot bürüdü artık oraları. Gireni de yok zaten hiç... Neyse konu dağılmasın, anlatmaya başlayayım ben.

Ama yazıya girmeden önce biraz kendimden bahsetmek istiyorum. Anlatacağım şeyle âlâkalı söyleyeceklerim, merak etmeyin. Derginin o tarafından nasıl görünüyorum bilmiyorum ama normalde sessiz sedasız oturan, aşırı samimi ortamlar haricinde konuşmayı pek sevmeyen, küfretmekten hazzetmeyen, insanlarla iletişime girmekten her daim kaçınan ve dolayısıyla evde oturmaya bayılan biriyimdir. Ve biliyorum ki aranızda benim gibiler var. Gelsenize bi, size bi şey söyleyeceğim.

Daha doğrusu üzerinize yapışan yaftalardan, ve sizin gibi olmayan yüzlercesinin "Bu böyle gitmez, değiştir biraz kendini"lerinden bahsedeceğim. Ama siz zaten biliyorsunuz bunları, değil mi? Abiniz, ablanız ya da ne bileyim anneniz falan başınızda ötüyordur muhtemelen "Sen nasıl gençsin, azcık çık dolaş, kendine bi kız bul vik vik de vik vik" diye. Çıksanız, arkadaşlarınız arasında da rahat edemezsiniz çoğunlukla. Ailenize değer verdiğiniz için "muhallebi çocuğu" diyebilirler size; ya da evden çıkmadığınız için "ev hanımı" etiketi yapışır üstünüze. Üniversite boyunca kızların gerisinden ayrılmayanlardan olmadığınız için adınız "odun"a çıkabilir. Hem rock/metal falan değil de nasıl rap/hip-hop dinlersiniz? Müzikten anlamak rock/metal dinlemekten geçer, rap/hip-hop dinlemek kıroluktur siz bilmez misiniz? (Yeri gelmişken söyleyeyim, istisnalar hariç rock ve özellikle de metal müzikten nefret ederim.) Günlük tutuyorsanız hele, "Kız mısın olm sen?"ler havada uçuşur (ne âlâkaysa). Ya da ne bileyim, kız arkadaşınızın çoğu anlamsız triplerden oluşan beklentilerini karşılamadığınız için terk edilmiş de olabilirsiniz, vesaire. Sizlerde bir hareketlenme görüyorum şimdiden... Biri ya da birkaçı, belki de hepsi geçti değil mi başınızdan? Hadi itiraf edin.

Benim geçti şahsen. Tüm bunlara maddi durum ve ağır dersler gibi ekstra nedenler de eklenince, özellikle üniversitede ne depresyonlara girdiğimi ben bilirim. O sıralarda yaptığım bir hatadan bahsedeyim ki siz de aynı hataya düşmeyin diye anlatıyorum tüm bunları. Ben, sırf üzerimdeki bu baskı kalksın diye etrafımdakilerin istediği gibi biri olmaya çalıştım elimden geldiğince. Büyük hataydı bu. Zorladım da zorladım kendimi. Normalde yapmaktan itinayla kaçınacağım şeyleri yaparak kendimi değiştirmeye çalıştım. Bir ortamda nasıl davranmam gerektiğini oradan buradan okudum falan. Ufaktan da başardım hani değişik biri olmayı, hakkımı yemeyeyim. Ancak sonra ne oldu? Baktım ki beni ben yapan özelliklerimi kendi elimle kırpıyorum ve birbirinin aynısı o çoğu boş olan yüzlerce insana benziyorum gitgide. Oturdum düşündüm. Yaptıklarım aklıma gelince kendimden soğur gibi bile oldum. Bunda bir terslik vardı...



İki sene önce sinir olduğum kişiler beni normal bir insan olarak görsün diye onlara benzemeye çalışıyordum. Ya da ne bileyim, hiç sevmediğim şeyleri onların yaptığı esprilerden, onların gündeminden kopmamak için takip etmeye falan başlamıştım (bkz. *4chan*, *9gag* vesaire). Hakikaten vardı bir terslik. Saçmalığa bakar mısınız? Peki onlar kim ki gündemi, daha da önemlisi normali belirliyor? Çoğunluk. Normal nedir? Çoğunluğun hemfikir olduğu şey. Kime göre? Onlara göre. Onlar kim? Çoğunluk. Döndük mü yine başa?

Söylemek istediğim şu: Size dayatılmak istenen şey, anormal bir insan olduğunuz. Ancak şunu bilin ki, dünyada normal ya da anormal diye bir şey yok. Normali belirleyen çoğunluk; ve bu hesaba göre kendiliğinden anormal duruma düşen bir azınlık var. Siz azınlıksınız; kıymetini bilin bunun bence. İnsanlara kendinizi kabul ettirmek zorunda olmadığınızı, çoğunluk arasında kaybolmanın uzun vadede size bir getirisi olmayacağını kavrayın öncelikle. Merak etmeyin, gerisi gelecektir.

Toplantımız bu kadar arkadaşlar, sorularınızı alayım... Evet siz, buyrun. Efendim? Neden mi hâlâ mutsuzum?

Dünyada mutlu insan var mı ki?

Onlar kim ki gündemi, daha da önemlisi normali belirliyor? Çoğunluk. Normal nedir? Çoğunluğun hemfikir olduğu şey. Kime göre? Onlara göre. Onlar kim? Çoğunluk. Döndük mü yine başa?



RÜYA TAMİRLERİ

C.Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Yalan söyleme etiği

Kolleston saç boyası sayesinde güç artık sizin kontrolünüzde. Yeni taşındığım evde kız baleye, oğlan baskete, kocam borsaya çok daha yakın, rüya gibi bir hayat satın aldık, ölüyoruz mutluluktan. Halkımızdan bir kişinin bile burnu kanamasın diye yasakladık Taksim'i, emniyet mensuplarımızın özverili çalışmaları sayesinde güzel bir 1 Mayıs geçirdik. Ay canım ne kadar güzel çıkmışsın, hep böyle gülsün yüzün inşallah. Bir Fenerbahçe taraftarı olarak Galatasaray'ı yürekten tebrik ediyorum. Hiç önemli değil tatlım, bir dahaki sınavda daha iyi not alacağına eminim ben. Dergimiz çok satıyor, öyle böyle değil. Biz çekimler sırasında çok eğlendik, bu enerjiyi filme de yansıttığımızı düşünüyorum. Ya hayır, hiç de tombul falan değilsin. Halis Antalya domatesi abla, organik bunlar. Hadi bir on dakikacık daha uyuyayım. Gözlerinize inanamayacaksınız, tıklayın! Biz bu halkın efendisi değil, hizmetkârıyız. Bizim şirketin odağında insan var, her şeyden daha önemli çalışanlarımızın mutluluğu. Seni seviyorum.

Her taraf yalan dolanken, yalan denen meret, tarihindeki en meşru noktaya ulaşmışken dürüst kalmak gerçekten zor iş. Bir refleksin terse dönmesi gibi, ne bileyim yüzünüzün çevresinde dolanan minik sineği görünce ağzınızı kapatmak yerine dilinizi çıkarmaya başlamışsınız gibi hem tuhaf hem de tedavi gerektiren ama herkesin ortak refleksi haline geldiği için de son derece normal bir şeye dönüştü yalan söylemek, yalan yaşamak. Kandırıldığımızı bile bile dinliyoruz artık. Kandırdıklarını bile bile anlatmaya devam ediyorlar. Televizyon izleyiciyseniz her yarım saatte bir on dakikalığına, internet kullanıcısıysanız açtığınız her yeni sayfada, şu aralar Tanju Çolak görünümünde, karşınıza çıkan reklamlar artık bu işin en küçük ve en zararsız bölümü. Kocaman bir yalan balonunun içindesiniz ve dürüst olmayı tercih ettiğiniz her dakika bu balondaki hareket alanınız biraz daha daralıyor. Çünkü kimsenin sizin gerçeklerinize ayıracak vakti yok.

Dürüst olmayı tercih ettiğiniz her dakika, hareket alanınız biraz daha daralıyor. Çünkü kimsenin sizin gerçeklerinize ayıracak vakti yok.

Doğruyu söylemenin "ayıp etmek" anlamına geldiği durumlara çoktan alıştık, onlarla hiçbir zaman problemimiz olmadı zaten. Bir insana duymayı istediklerini söylemek, kaçamadığımız bir sorumluluk gibi. Buna destek olmak deniyor ve ben de "of hiç becerememişsin" yerine "destek olmayı" tercih ediyorum çoğu zaman. Ama galiba sorunun başladığı yer de burasıydı. Yalan söylememe kuralının hem bireysel hem de toplumsal açıdan kabul edilebilir ilk istisnası muhtemelen böyle iyi niyet yalanlarıydı. Arkasına eklenen "onu üzmek istemiyorum", "infial yaratabilir", "zaten geçici bir şey", "şimdi zamanı değil", "kendimi korumak zorundayım", "toplum bununla yüzleşmeye hazır değil" gibileri onu kuyruklu bir yalana dönüştürdü. Kuyruk büyüdükçe etrafındaki daha fazla şeye dokunmaya, dokunduğu her şeyi de kendi rengine boyamaya başladı. Baştaki o beyaz yalan büyüdükçe tonu koyulaştı. Bulanık bir bataklığa döndü her şey.

Artık her yerdeler... Ama ben en çok tepemizde oturanların yalanlarından iğreniyorum. Küçük insanların basit yalanlarının kabul edilebilir tarafları, psikolojik açıklamaları var, günün birinde "o gün sana yalan söylemiştim, özür dilerim" deme ihtimalleri bile insanın içini rahatlatıyor. Ama sistematik olarak kandırılmak, bir de üstüne hepsinin bizim iyiliğimiz için yapıldığı yalanıyla avutulmak ruhumu bulandırıyor. Pis bir oyunun içinde sıkışıp kalmanın huzursuzluğu bitmiyor bir türlü. Bir çıkış yolu arıyorum, belki bir haykırma biçimi, bir rage quit seçeneği, belki de topuklarımı kıçıma vura vura kaçabileceğim bir köşe... Görmezsem, duymazsam bu kadar üzülmem gibi geliyor. Ama tanıyıp güvendiğim insanlardan kurulu kendi küçük yaşam alanımız dışında hiçbir yer de göremiyorum gidilecek.

Yalandan azade bir yaşam mümkün değil. Yalan söylemeden yaşamak da mümkün değil. Zaten yukarıdakileri de ben yazmadım, kuzenim yazmış.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Tekmeyle başlayan devrim

Double Fine'ın kendi istediği oyunu, hiçbir dağıtımcı ağababanın ağız kokusunu çekmeden tamamlamaya karar vererek Kickstarter'da açtığı kampanya büyük bir değişimin de başlangıcı oldu. 60 günde 3 milyon 300 bin dolar toplayarak, yapacağı adventure türü oyunu finanse eden Double Fine ekibinin peşi sıra, ne kadar eski toprak ve girişimci ruhlu oyun yapımcısı varsa Kickstarter'a doluştu. Eski kafadaki rol yapma oyunlarını ve uzay simulasyonlarını özleyen benim gibi eski oyuncuları delirtecek oyunlar geliyor Kickstarter'dan: Torment, Project Eternity, Wasteland 2, Elite Dangerous ve Star Citizen gibi oyunlar, en az GTA 5 kadar heyecanlandırıyor beni.

Kickstarter'da bir oyuna destek verenler sadece oyuna, yapımcının belirlediği bazı haklara ve tişört, poster gibi ekstra şeylere sahip oluyordu. Kickstarter bir finans kaynağı olarak kendini ispat edince, normalin dışında düşünce yapısında olan oyun yapımcıları daha farklı düşünmeye başladı: Need for Speed Shift serisinin yapımcısı Slightly Mad Games ise daha farklı bir yol izlemeye karar verdi:
Yapacakları oyundan kazandıkları kârı, oyunu destekleyen herkesle paylaşmak. Yani, oyuncuyu oyuna ortak etmek.

Project CARS'ı belki duymuşsunuzdur. Duymadıysanız, önce şunu izleyin: http://bit.ly/NBjlA4.... İşte bu güzelliğin %30'u oyunun yapımcı firmasına, %70'i oyunculara ait. Nasıl yani? Şöyle anlatayım, Slightly Mad'in Electronic Arts'la olan NFS anlaşması sona erince, kendi istedikleri gibi bir yarış oyunu yapmaya kalkışmışlar. Ancak yarı yolda paralarının biteceğini anlamışlar. Sonun yaklaştığını gören firma zekice bir hareketle WMD adlı finansal destek sitesini kurmuş (WMD: World of Mass Development - Toplu Geliştirme Dünyası).

Oyunculuktan finansörlüğe geçmeye hazır mısınız?

Bu site üstünden fikrini Project CARS'ın zaten var olan oyuncu topluluğuna açmış: Eğer yapım aşamasında Project CARS'a maddi destek sağlarlarsa, oyundan elde edilecek kârın %70'ini oyuna katkıda bulunanlara dağıtacaklar. Üstelik katkıda bulunan herkes oyunun yapım aşamasında söz sahibi olacak. Tecrübelere göre, oyuncuların bulduğu en ufak bir hatayı bile 24 saat içinde düzeltecek kadar önem veriliyor topluluktan gelen katılımlara...

Projeye 10 ila 25.000 Euro arasında değişen miktarlarda altı kademede katılabiliyorsunuz. Yapımcının hesaplarına göre oyun 250.000 adet satarsa, katılan herkes %11,5 kâr elde edecek. Yani 10 dolar koyan geriye 11,15 euro aolacak ve oyunun son fiyatından 10 dolar düşülecek. 25.000 Euro koyan çılgınlar için ise birçok özel hakkın yanında, 27.500 dolar alacak geriye... O özel hakların içinde oyun içinde iki reklam panosunun size ayrılması, adınızı ve yüzünüzü taşıyan en üst seviye bir yapay zekâ rakibin oyuna eklenmesi gibi hoşluklar var.

"Çüş! Çıkmamış oyuna, 25.000 Euro veren olur mu?" diyeceksiniz haklı olarak. Bizim için akıl almaz bir durum, ama var. Slightly Mad'in araba simülasyonu yapımındaki başarısını takip eden çok sıkı bir oyuncu topluluğu var ve bu topluluktan 25.000 Euro verip "üst yönetim" kademesine katılan kişiler var. Çünkü eğer hedeflendiği gibi oyun 1 milyon satışa ulaşırsa, işte o zaman işler bambaşka bir renk alıyor.

Eğer Project CARS 1 milyon kopya satarsa ve eğer 10 Euro verdiyseniz, alacağınız miktar 45 Euro oluyor... Ama 25.000 Euro verdiyseniz, kazanacağınız miktar tam 110.000 Euro! Oyuna bu kadar sahip çıkmasına şaşmamalı oyuncuların.

Hâlâ çıkmamış bir ürün için bu kadar para yatırmak bize çılgınca geliyor, evet. Ve her zaman için patlama ihtimali var. Bu yüzden İngiliz ticaret kanunları bakımından WMD sistemi gözetim altına alındı ve oyunculardan gelir toplaması durduruldu Nisan ayı itibariyle. Oyunun geliştirilmesi ise devam ediyor ve bir aksilik olmazsa bu yıl içinde bitecek. Ama bizi esas ilgilendiren nokta, bu ticari modelin tutması. Eğer İngiliz makamları WMD'ye yeşil ışık yakarsa, aklı biraz çalışan ve kendini ispatlamış onlarca ekipten yeni "toplulukça finanse etme" sistemi pıtırak gibi çıkmaya başlayacak. Kutsal oyun üretim zinciri olan yapımcı-dağıtıcı-oyun dükkanı üçlemesinin, alıştığımız "oyun evde TV altı konsolda, yolda ise mobil konsolda oynanır" anlayışının çatırdadığı bir dönemdeyiz. Bu sistemin köklerini Free2Play modeli, Freemium modeli, mikroödeme sistemleri, mobil platformlar, dijital dağıtım kanalları ablukaya almış durumda. Buna geçen sene eklenen Kickstarter modelinin üstüne, bir de WMD gibi yenilikçi ve zekice finansal sistemlerin gelmesi durumunda, Activision, EA gibi dağıtımcıların zorbalıklarından bıkan yüzlerce yaratıcı, heyecanlı ekibin neler üreteceğini hayal bile edemiyorum!

Oyun sektörüne büyük bir devrim geliyor, hazırlanın dostlar.



Posta İdaresi



"Ne kadar hâkim de olsa külliyata, boş bir sayfaya kendi sözcüklerini fırlatmak yürek ister aynı zamanda."

Havadan sudan girizgâh yapmak için dayanılmaz bir istek duyuyorum. Neden hep aklımıza ilk gelen bu oluyor, bilmiyorum. Çareyi kendimi sorgulamakta buluyor, diyecek başka bir şey bulamıyor, bir başka basmakalıpla, lafı fazla uzatmadan bitiriyorum.

Altmış yedinci Posta İdaresi başlıyor. Hepiniz hoş geldiniz.



✉ BÜYÜMEK HIZLI GELİŞEN BİR OLAYDIR

Merhaba Eren. Derdim "altın makas" yemek değil ama uzun süredir yazmadığım insanlara ve hiç yazamadığım dergiye bir mail borcum var diye düşünüyorum. Küçük bir büyüme hikâyesi sanıyorum ki kimseyi rahatsız etmez, yaşı küçük okurlarımıza da ışık tutar umarım.

Sene 2003, yer Yalova arabalı vapuru. Oyun dediğimiz şeye Sims ile başlamış, arkadaş tavsiyesiyle de Half-Life ile devam etmiş biriyim. Ailemin yanında sıkılınca biraz gezeyim dedim ve Half-Life 2 kapaklı o sayıyı (yanlışım yoksa Eylül 2003) görünce biraz garipsedim. Elime aldığımda ise aklımdan geçenler şunlardı: "Ben bu oyunları oynuyorum ve birileri bunlar hakkında yorum mu yapıyor?"

Eski dergi ile tanışmam bu şekildeydi. O zamandan bu yana her ay başında işten gelen babamın elinde o dergiyi görme umuduyla bekliyorum. Klasikleşmiş bakkal muhabbeti "level, levıl" olayını farklı her bayide yaşamış biri olarak yeterince sıkkınım bu durumdan dolayı :) Dergiyi okudukça her çocuğun hayali olan "oyun dergisiciyiz" takma adlı mesleğe ben de gönül vermeye başlamıştım. Okuyordum, okuyordum. Yazarlar o kadar samimi, içten, komik (o yaşlarda daha komik geliyordu, yanlış anlaşılmasın :) ve o kadar canlıydı ki. Sanki Serpil Abla yanımda okuyor, Sinan Abi ona eşlik ediyor, Tuğbek Abi arkada FPS oynuyor ve Berker Abi "alter ego"su ile komik incelemeler yapıyordu. Okuma alışkanlığını bu dergi sayesinde kazandım ve gerçekten okumanın ne kadar önemli olduğunu gördüm. Karşılaştığınız en küçük yazı bile insanları büyük çapta etkiliyor, bunu hiç unutmayın.

O ilk sayıdan itibaren bir dergi koleksiyoncuyum (OGZ ve mizah dergileri) ve her hafta/ay hiç kaçırmadan alıyorum. Eğer almazsam bana bu alışkanlığı kazandıran insanlara hakaret ve ihanet etmiş gibi hissediyorum. Beni yazılarıyla adeta büyüten, etkileyen, kahkaha attıran ve hayatıma düzenli olarak bir şey katan bu insanlar gerçekten çok önemli benim için.

Sene olmuş 2013 ve ben asla bu alışkanlığımı bırakmayacağım. Oyun oynamaya son zamanlarda birkaç oyun dışında ara vermiş gibi duruyorum (malum Makine Mühendisliği okuyorum ve bitmiyor açıkçası) ancak yazılardan hiçbir zaman kopmayacağım.

Küçük okuyucularımıza da bir iki lafım var. Mart sayısında Berkan'ın yazısını açsınlar defalarca okusunlar. Hayallerinizden asla vazgeçmeyin. Bir hayat 3-4 farklı yaşam için çok kısa, o yüzden yolunuzu mutlu olacağınız şekilde belirleyin.

Yayınlansın diye bir derdim yok çünkü zaten Sinan Abi seneler önce bir mektubumu yayınlamıştı, siftah var sıkıntı yok :) Bazen dergide de görüyoruz bu tarz hikâyeler ve gerçekten yazılanlar çok hoş oluyor, iyi ki yayınlıyorsunuz.

Herkese çok selam, her şey için teşekkürler OGZ ailesi.
Tunahan "tunorno" Şener

Biz de bu mektubun için teşekkür ederiz Tunahan. Yaptığımız iş ne kadar keyifli olursa olsun, bazen biraz rutine biniyor ve önemini ya kendinin ya da bir başkasının hatırlatması gerekiyor.

✉ OYUNGEZER

Eren Abi,
Eren Abi'ni yesinler.

Uzun bir aradan sonra merhaba diyorum!
Kısa bir aradan (bir satır) sonra görüşmek üzere...

OGZ zaten teknolojik bir dergi; kablosuz, ince (finger slim), taşınabilir... Dijital versiyona gerek yok yani.
Dergicilikte öyle bir trend var sahi; ince modeller çıkıyor hep. Cepte de taşımıyoruz ama...

Oyungezer'in telefon numarası varmış. Bu numarayı öğretebilir misiniz bize?
NCCXVI CDLXV XCVIII L.

Yine bekleyin...
Semih Etiğ
Not: Abi, o isim önerisi faktöriyel'den geliyor: 6! = 6.5.4.3.2.1 = 720

Vay canına, meğer ne kolaymış. Utandım şimdi. Kendimi affettirmek için bir fıkra anlatayım: Bir fizikçi, bir biyolog ve bir matematikçi bir kafede oturuyor, sokağın karşısındaki eve girip çıkanları izliyormuş. Önce eve iki kişinin girdiğini görmüşler. Bir süre sonra aynı evden üç kişi çıkmış. Fizikçi, "Hatalı ölçüm yapmış olmalıyız" demiş. Biyolog demiş ki, "İçeride üremiş olmalılar." Matematikçiyse şöyle demiş: "Şimdi içeri bir kişi daha girerse ev boşalmış olacak."

✉ ONDAN, BUNDAN...

Merhaba Eren Abi, merhaba Oyungezer ailesi.
Merhabalar Tunç, hoş geldin.

Sadece oyunlarla ilgili değil, genel olarak bazı şeyler canımı sıkmaya başladı bu sıralarda. Örneğin bazı insanların kendinden küçük insanları önemsememesi... Daha demin yaşadım bunu hatta.

Köpeğimle geziyoruz. Saat akşam sekiz gibi. Hava o kadar soğuk değil yani, insanlar dışarıda. Üç kişiyle karşılaştım. Üçüne de nezaketen "İyi akşamlar" dedim. (Tabii "yakşamlar" oluyor o olay, her neyse...) Sadece biri cevap verdi. Acaba kendilerini yaşça büyük oldukları için her anlamda mı büyük görüyorlar?
Ah, o sen miydin? Kulağımın dibinde bir sinek vızıldıyor sanmıştım ;)

Bu sadece sokaktan geçerken değil her yerde böyle. İnsanlar insanlıkları-

nı kaybetmişler. Gerçekten diyorum, akademik anlamda çok büyük başarıları olabilir ama insan olmadıkça hiçbir işe yaramıyor benim gözümde.
Az önceki şaka bir yana, hüküm vermekte aceleci davrandığını düşünüyorum. Karşılaştığın insanların iyi dileğini yanıtsız bırakmasının ardında bambaşka nedenler olabilir. Senin aklına ilk gelen niçin seni küçümsedikleri oldu? Ben mi fazla iyi niyetliyim?

Diğer yandan, görgü dediğimiz şey tüm insanlığı değil belirli bir toplumu ilgilendiren, o çevre içinde uyulması beklenen davranışlardır. Mutlak değildir. Uyulmadığı vakit insanlıktan çıkılmaz. Belirli bir çevrenin veya zamanın kuralları bir başkasına uymayabilir. İnsanlığı sadece içinde bulunduğumuz ya da haberdar olduğumuz toplulukların günümüzdeki alışkanlıklarıyla sınırlandırırsak hata ederiz.

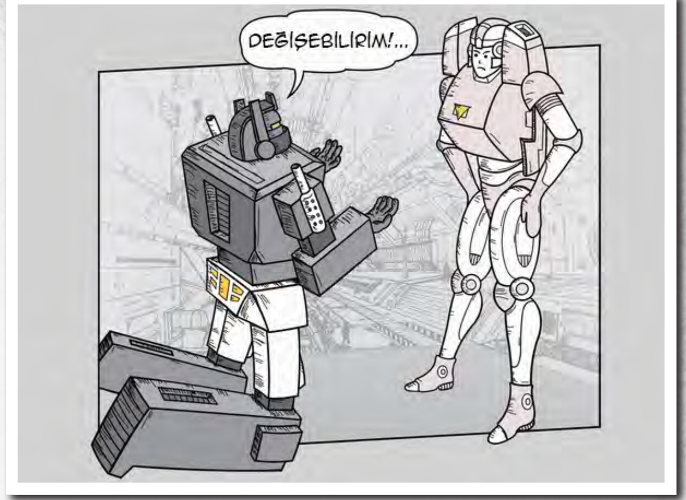
Kendin de demişsin, "nezaketen" diye. Nazik davranışlar insan ilişkilerini hoş tutar. Ama mesela bana göre dürüstlük daha önemlidir; içinden gelmediği sürece birinin bana bir şey dilemesi anlamsızdır. Daha doğrusu, benim için daha az anlam ifade eder. Doğum günümde onlarca, yüzlerce içi boş tebrik almaktansa, varlığımı gerçekten önemseyen tek bir kişinin kutlamasını tercih ederim.

Bazen merak ediyorum acaba bizim toplumumuzda mı böyle diye ama sanmıyorum, dünyanın her yerinde böyle olmalı. Hani eğer sadece Türkiye'de var deseydim büyük ihtimalle öğretmenlerin "Bir tek siz kötüsünüz, diğer sınıflar bak ne güzel!" demesiyle eşdeğer olurdu.
Davulun sesi, komşunun tavuğu... Lakin dünyanın her yerinde böyle olduğunu düşünmek de kendimizi avutmak olur. Her toplumun kendine göre artıları, eksileri var. Bazılarının artıları daha fazla.

Yakınmak istediğim başka bir konu da internete olan bağımlılığımız. Hayır, aslında alışkanlığımız. İnternete bağımlı değiliz aslında, çok fazla alıştık. Her şeyimizi buranın üzerinden yapmak çok kötü. "Posta" İdaresi'ne e-mail gönderiyoruz, en basitinden. Kolay, hızlı ve güvenilirlik getirirken götürdüğü şeyler çok fazla. Araştırma yapmak, keşfetmek yok. Her şey hazır ve bu hazır bilgilerin (atıyorum ama, çok yakın bir değer olduğuna eminim) %80'i yanlış bilgi.
İstatistiklerin %97,3'ünün kafadan uydurulduğunu biliyor muydunuz?

Kandırılarak yaşamaya başladık diyebilirim. Gerçek olan tek bilgi bana göre kendim test ettiğim bilgidir. Örneğin bir oyunda bir şey mi öğrendim? Dene, var mı yok mu gör. Bunu bile yapmak kalmadı. Hele görüyorum bazılarında, en uçuk şeylere bile kanmaya başladılar, hem de test etmiyorlar bile! İnternet işte bundan dolayı hem çok kötü bir alışkanlık yaptı, hem de alışkanlık çok basit olduğundan insanı da basitleştirmeye başladı. Sana internete çok alışan bir insanın biyolojideki adını söyleyeyim mi? Homo Safiens. Adını başka bir şey koyamazsın. Saflık akıyor saflık, ama bu kötü açıdan saflık. Kanmak değil kandırılmak bildiğin.
İnternet, bir iletişim ağı. Bu ağ milyarlarca insanı birbirine bağlıyor. Geleneksel yöntemlerin yerini alıyor, hakkıdır da. Eskiden bilgiyi sınamanın kolay bir yolu yoktu, şimdiyse var ama yapılmıyor. Ortam farklı, sonuç aynı. İnsan tembel. Yetiştirilme tarzının da etkisi var. Her türlü otoritenin sorgusuz sualsiz kabul edilmesi bekleniyor. Böyle yetişen birçok insanın hayatında şüpheye yer yok; inanıyor sadece, okuduğuna ya da duyduğuna. Sormuyor, soramıyor.

Hırsızın hiç mi suçu yok, var tabii. İnternetteki bilim haberciliğini ele alalım. Haberleri okuyanları geçtim, yazanlar bile kaynağını inceleyip doğrulama ihtiyacı hissetmiyor. Gazetelere bakıyorsun, iki günde bir yeni bir mucize bitki, kanser tedavisi, umut tacirliği... Hatalı yorumlamalar bir yana, bazen düpedüz saçmalıyor ve okurları yanlış yönlendiriyorlar. Çünkü web sitelerinin değeri alınan tık ile ölçülüyor ve haberin doğruluğunu değil, ne kadar ilgi çekeceğini önemsiyorlar. Kandırılıyoruz diyorsun ya hani? İşte asıl kandırmaca bu. Bilinçli ya da bilinçsizce, yanlış bilgilendirme.



İki gün Twitter'a, Facebook'a giremedi diye cidden üzülen insan tanıyorum ben ya. Bu bildiğin kandırılmak, internete "bağımlı" olmak değil de nedir? Twitter'da konuşacağın şeyleri arkadaşınla yüz yüze konuşsana 10 bin tweet atacağına... Kullanırsın, mutlaka kullanırsın sosyal medyayı bile ama bu iş kötüye gidiyor. Medya iletişim aracıdır, iletişimin kendisi değildir.
Bu durum bende de baş gösteriyor. Bazen evde internet gidiyor mesela, sanki duyu organlarımdan birini yitirmiş gibi oluyorum. Ama gidip duvarları da yumruklamıyorum tabii, fırsattan istifade yapılacak başka işleri hallediyorum. Çok dağınık bir insan değilimdir ama odamdaki büyük temizlikler hep elektriğin gittiği saatlere denk gelir.

Ayrıca çok üzüldüğüm bir konu, hiç kimsenin bir şey okumaması. Trende, otobüste bakıyorum, en az 40 dakikalık yol var ama kimse bir şey okumaya gönüllü değil. Hikâye bile okusan bu bir kârdır.
Haklısın ama hareket halindeyken bir şeyler okumayı herkesin midesi kaldırmayabiliyor. Benim de kendimi alıştırmam gerekmişti. Sonradan da zaten bütün gün bir şeyler okuduğum için bari yolda gözlerimi ve zihnimi dinlendireyim diye düşünür oldum. Böyle insanlar da var yani. Ya da mesela yaşlı bir teyzeye yer vermeyen oğlan iki gündür uyumamış olabilir; düşünmek lazım.

Okumak en azından beni gerçekten mutlu eden bir olay. İstediğin kadar dinle, gör ama okumadan maalesef bir şey olabileceğimizi düşünmüyorum. Okuduğun zaman bir kere ufkun açılıyor, başka bir insanın düşüncelerini en iyi şekilde anlayabiliyorsun ve olaylara onun gibi bakabilme şansı yakalıyorsun. Okurken "Ben olsam böyle derdim, aha burası çok saçma ama aslında iyi yapmış, mantıklı bir karar, bunu kullanmalıyım..." gibisinden binlerce şey geçiyor aklımdan. Çünkü farklı birisinin dünyasında oluyorsun ve kendi dünyan dışında bir yeri görüyorsun. Bu nasıl oluyor da insanlara zevk vermiyor anlamıyorum.
Ne okuduğunun da önemi var tabii. Sürekli kendi doğru bildiklerini okuyunca kendini geliştiremiyor insan; ancak kendini iyi hissediyor. Ufkunuzu genişletmek istiyorsanız biraz rahatsızlık çekmeye razı olmalısınız. Karşıt görüşlerden rahatsız olma eşiğini aştıktan sonrası daha kolay.

Son olarak sana bir soru yöneltiyorum Eren Abi, Türkiye'de yazılımcılığın geleceği nasıl? 8-10 yıl sonra nerelerde oluruz? Benden yaşça büyüksünüz hepiniz ve oyunların bile nereden nereye geldiğini çok daha iyi biliyorsunuz. Bu konuda da bir şeyler düşünüyorsunuzdur elbette.
Yazılımcılık geleceği parlak bir meslek. Şartlar ne olursa olsun, yazılım geliştirilen platformlar değişse dahi (bkz. son yılların mobil uygulamaları) her zaman ve muhtemelen artan bir ihtiyaç olacak (kendi kendini geliştiren yazılımlar geliştirilene dek, ama şimdi çok uçmayalım).

Okuduysan teşekkür ederim zaman ayırdığın için, bir de düşündüklerini geri alabilirsem çok güzel olur... :)
Tunç Türkmen

Bir sonraki mektuptaki okurumuz da yazılımcılıkla ilgili dert yanmış, istersen onu da oku Tunç. Gerçi benim bildiğim Tunç hepsini okur zaten :)

"Hani lan herkes bilgisayarcıydı?"



✉ ACİZ ADAM, STAJ YERİ ARAYAN GARİBAN ÖĞRENCİ

Merhabalar Eren Abi. Ben, Bilgisayar Programcılığı okuyan bir öğrenciyim. Dört seneliğe puan yettiremedim, o yüzden mühendislik okuyamadım, o ayrı :) Öncelikle karşılaştığım bazı sorunlardan bahsetmek istiyorum.

1- "Yaaaa ne yapacaksın bilgisayarı, bu devirde herkes bilgisayarcı!" lafına sinir oluyorum. Ne ironiktir ki bunu söyleyen insanlar bilgisayarlarına bir şey oldu mu fellik fellik servis aramaktadır. Hani lan herkes bilgisayarcıydı? Bu şekilde küçümsenmek inanın ağırıma gidiyor. 8 senedir oyuncuyum ve 4 senedir de yazılım dünyasının içindeyim. Adamlar bilgisayarı Facebook ve Solitaire'den ibaret sanıyor!
Herkesin her şeyden anlamasını beklemek tuhaf olur. Doğrusunu, anlayacakları dilden anlatmak lazım.

2- "Ooo bilgisayarcı mısın? Şu benim bilgisayara bir el atsana be dayıoğlu ekranı mavi mavi oluyor." Lan ben bilgisayarcı değilim! Programcıyım! Yazılımdan anlarım ben. Donanımsal sorunlarını teknik servise götür arkadaşım. (Gerçi hoş donanımdan çakarım baya ama kıllık olsun diye yapmam :D)
Sen de az değilmişsin hani. Şöyle meşhur bir bilmece vardır:
–Bir ampulü değiştirmek için kaç programcı gerekir?
–Sıfır. Çünkü bu bir donanım problemidir.

3- "Aga sen şimdi programcısın ya. Bana bir oyun yapsana şöyle şeyli... " Bu cümlenin devamını duymamak için genelde arkama bakmadan kaçarım. Ben oyun yapmayı bilmiyorum ve o iş o kadar kolay da değil. Daha önceleri Posta İdaresi'nde bu soruya cevap veren çok abilerim oldu. Onlara katılıyorum. Ancak her programcı oyun yapacak diye bir kaide yok. Ben misal savunma sanayi için yazılımlar geliştirmek istiyorum. Okuldan bir arkadaşımsa yapay zekâ üzerine çalışmayı düşünüyor. Yani her programcı oyun yapacak diye bir kaide yok. Oyun yapmasını bilecek diye bir kaide de yok!
Aslına bakarsan tüm bu söylediklerin, yapılan genellemelerden ibaret. Meslekler hakkında kafasında bir şablon oturttu mu insanlar, herkesi aynı şablonların içine sokuşturmaya çalışıyor. Hangi bölüm olursa olsun, üniversite okuyan herkesin başına gelmiştir sanıyorum. Meteoroloji Mühendisliği okurken "hava durumu mu sunacaksın eheuheu", Amerikan Kültürü ve Edebiyatı okurken "Amerika'nın kültürü mü var yea" sığlığında...

Neyse ya. Baya saçmaladım ancak bunları birilerine söylemem gerekiyordu. Şimdi oyun mevzusuna gelirsek... Koyu bir Elder Scrolls hayranıyım ve Oblivion'u ilk aldığımda başındaki "IV" ibaresi gördüğümde "Şimdi ortasından başlamak olmaz" diyerek en baştan Arena'dan oynamaya başladım. (Bu arada hiçbir Elder Scrolls serisinde şehirler Daggerfall'daki kadar büyük olamaz!) İşte öyle de bir seri tutkunuyumdur. Onun dışında Hitman, Deus Ex ve Mass Effect serileri de başköşemdedir. Deus Ex'in son oyunu Human Revolution oldukça ilgi çekiciydi. Defalarca bitirdim ve hâlâ da oynarım.
Benim de tekrar oynayasım var ama sanırım görülecek her şeyi gördüm... Bir ara *The Missing Link*'i alayım bari.

Ha bir de stajyer alıyor musunuz? Eğer öyleyse yazın bir ay misafiriniz olmak isterim.
Benim bir bilgim yok bu konuda, gel beraber, Serpil'e danışalım: *(Her yaz 1 – 2 stajyer almaya çalışıyoruz Yiğit, önceden bir mail atıp neler yapabileceğini anlatırsan, kontenjan dolmadıysa şansın olabilir. –Serp.)*

"Ben, Alduin'i kesip Nirn'i kurtaran bir kahraman, Reaper'ları yok edip evreni kurtaran bir asker, hedefine sinsice yaklaşıp alt eden bir suikastçı ve bir haftadır bulaşıkları yıkayamayan aciz bir insanım."
Saygılarımla,
Yiğit Can Denli

Ben geceleri uçan terör, ben ayakkabına yapışan sakız... Darkwing Duck yine beni andı.

@oyungezer

http://www.oyungezer.com.tr yeni tasarımı muhteşem olmuş, emeği geçenlere tebrikler, güle güle eskisin **(Fatih Yalçınkaya, @fatihy33)**

@oyungezer keşke bizde de EVO tarzı turnuvalar olsa ^___^ kapsak arcade stickleri dev ekranda kapışsak sabaha kadar ^_^ **(Plastik Nebula, @plastiknebula)**

@oyungezer Site bakımda diyor... Yoksa sadece bende mi öyle çıkıyor? **(Metin, @Yamanjazz)**

miss gibi *@oyungezer* kokusu.. **(Avni Genc, @AvniGnc)**

2 yıl önce evi temizlerken dalgınlıktan çöpe attığım ve farketmediğim Oyungezer dergisi ne zaman aklıma gelse depresyona giriyorum. ÜHEEE!!! **(Mr. Opethian, @Quaqro)**

Canım oyungezer'in Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 değerlendirmesi ve Sakura'yı kategorize edişi pic.twitter.com/OUqFwdMffS **(garukaçumon, @isimbulbana)**

Ahaha *@oyungezer*'de Sakura'ya karşı çıktı :Dsfg:Fh pic.twitter.com/TIn0NCSG0S **(Furkan Ayten, @frknaytnJr9)**

@oyungezer rüyamda oyungezerin yeni sayısı çıkmıştı ama kapağı hatırlayamıyorum ne yazık ki **(yigit firat, @Rapture_AD)**

✉ HARDER, BETTER, FASTER, STRONGER, GAMER

Merhaba Eren Abi, beni hatırladın mı? Çok fazla soru soran, herkese selam yollayan, ve İstanbul'a gelirken Malabadi Köprüsü'nü getirmesini istediğin çocuk. Bütün Oyungezer ahalisine selam ve sevgilerimi yolluyor, hepinize Diyarbakır karpuzu gibi tatlı bir hayat diliyorum ve sorularıma geçiyorum.

1- Ofis ahalisinde Daft Punk, Skrillex gibi elektronik - dubstep dinleyenleriniz var mı? Varsa kimler ve favori şarkılarını yazarlarsa memnun olurum.
Ben bir tek Ozan'a denk geldim şimdiye kadar. *(Daft Punk'ın son single'ı tabii ki bütün dünya gibi bizim ofisi de sardı bir aydır, o sayılır mı? –Serp.)*

2- Walkthrough videosu çeksem, yollasam yayınlar mısınız?
I-ıh. YouTube'da kendi kanalını kurmanı tavsiye ederim.

3- Berkan Abi, YouTube ünlüleriyle ilgili yazısında Epic Rap Battles of History'yi nasıl koymamış, inanamadım. Bir sürü dinleyicisi ve fanı var. Şahsen hayal kırıklığına uğradım. Steve Jobs vs Bill Gates efsaneydi be abi, unutulur mu o? Hadi onu geçtim, bizden biri olan oyuncu freddiew. O da yazılmalıydı bence.
Çok basit bir gerçeği gözden kaçırıyorsun Miran: Bir sayfaya hepsini sığdırmak mümkün değil.

4- Eren Abi, NBA'de tuttuğun takım var mı? Ya da hangi oyuncuyu daha çok seviyorsun?
Yıllar önce dizimi sakatlayıp basketbolu bırakmam gerekince, izlemeyi de bırakmıştım (zira izleyince oynayasım geliyordu). Iverson'cıydım o zamanlar, hâlâ oynuyor mu onu dahi bilmiyorum doğrusu.

5- Uplay hesabı açmaya çalışıyordum ve Noyan Abi'nin yazdığı Oyunezer yazısı aklıma geldi. Haklıymış :D
Origin ya da Uplay gerektiren oyunlara bulaşmıyorum şahsen.

6- Bu soruyu başta sormam lazımdı ama şimdi soruyorum: Naber Eren Abi?
Eh işte. Dün biraz hastaydım, bugün daha iyiyim. Fiziksel sağlığım

Mektuplarınız için adresimiz:
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Oyun dünyası, oyun kültürü ve balıklar da dâhil olmak üzere her şey hakkında yazabilirsiniz.

Gezenti

İsmail Yiğit Coşar



Hız tutkusunu kovalamaya karar veren okurumuz Yiğit, Modena yollarına düşmüş ve yolun sonundan bize bu fotoğrafı göndermiş. İşte Ferrari müzesi, işte Yiğit, işte Oyungezer.



Arda Şener'in arkadaşı Phantom Assassin cosplay'i yaparken.

"Karşılaştığınız en küçük yazı bile insanları büyük çapta etkiliyor."

mı daha kötü durumda yoksa ruh sağlığım mı, emin değilim.

Soru faslı bitti, gelelim fasulyenin faydalarına: Ben ve bir arkadaşım bir oyun senaryosu üzerinde çalışıyoruz. Amacımız, oyunun senaryo ve özellik tarafını tamamlayıp bir firmaya satmak. Neden kendiniz yapmıyorsunuz diyorsan kod bilgimiz yok ve etrafımız, malum, pek olanaklı değil :D

Oyun, Amazon ormanlarında Fransız sömürgesi altında kalan bir kabileyi ele alıyor. Biz o kabilenin üyesiyiz ve tabii ki Fransızlarla savaşıyoruz. Aman ne klişeymiş demeyin. Şimdi oyunda bir savaşçıyız ama daha profesyonel değiliz. Öyle AC'de olduğu gibi verin abi hidden blade'i, counter'la tüm İtalyan ordusunu doğrayayım olayı yok. Yavaş yavaş. Oyunumuz open world ve keşfedilecek çok şey var. Yağmalama önemli bir yer tutuyor çünkü Amazon kabilesi nereden bilsin kılıcı olayı var. Öldürdük mü bir askeri baltayla? "New Weapon Found: Sword" yazısı gelecek. Başlayacağız antrenmana, adamları onla öldürdükçe kullanım gelişecek. Hoplama zıplama Allah'ın emri. Piştov tüfek kullanımı da bu şekilde gelişecek. Avcılık da var ve topladıklarımızla ekipmanı geliştireceğiz. Kabile terzisine gittik mi diyecek ki 3 ceylan derisi, 1 kurt postu istiyorum, gidip getireceğiz ve zırha upgrade gelecek.

Oyunun şu anlık özeti böyle. OGZ editörlerinden ya da eğer yayınlanırsa ilgisini çeken bir arkadaşımız varsa mail atsın, adresim: tatepon@windowslive.com. Mail'lerinizi bekliyorum. Hepinize sevgiler.
Miran Özalp

Bunu hevesini kırmadan nasıl söylerim bilmiyorum, o yüzden dümdüz söyleyeceğim: Anlattığın fikirler özgün değil ve ne yazık ki bu haliyle bir alıcının ilgisini çekeceğini sanmıyorum. Böyle bir oyun yapılsa oynanır mı oynanır, o ayrı. Ama mutlaka başka yönlerden desteklenmesi gerekiyor.

Esas problemse şu: Güzel bir fikri hayata geçirmek, güzel bir fikir bulmaktan çok daha güç. Oyun dünyasındaki açık da aynı şekilde kimsenin aklına güzel fikirlerin gelmemesi değil, bu fikirlerin uygulanamaması ya da uygulamanın riskli olması. Aşağı yukarı herkes, "Aklımda güzel fikirler var ama oyun yapmasını bilmiyorum ya da yapımını destekleyecek param, zamanım yok" durumunda, yani seninle aynı durumda. "Oyun yapıcam, elimde deli gibi para, her türlü imkân var ama keşke biri bana güzel fikirlerle gelse" diyen görmedim şimdiye kadar. Dolayısıyla oyun senaryonu bir firmaya satma fikrini unut. Ama senaryonun kendisini unutma.

Üzerinde çalışmak eğlenceli olduğu gibi, bakarsın günün birinde değerlendirmenin başka bir yolunu bulursun.

✉ YAZAR NE YAZAR?

Merhaba adaş ve yoldaş. Aynı zamanda veletliğimden beri benimle konuşan Sinan Serpil ve Tuğbek, diş etlerim çekilirken bile sizleri düşünüyorum emin olun.

Açık oturumu başlatan kodaman gibi oldu biraz, sayfalardan konuştuğumuz gibi görüyorum ben sizleri, o yüzden. Siz bana anlatırken oturuyoruz beraber tuvalette(!), şehirlerarası otobüste, sigara içerken, en fazla akşamdan kalma sabahlarda, beraberiz yani aslında. Miadını doldurmuş mektup furyası gibi, selülozla iletişim kurmaya ihtiyacımız var, teknolojiyle ne kadar kafasını ezsek de zihinsel ihtiyacıdır insanın, en azından ben öyle düşünüyorum. Fiziksel anlamda beraber olsaydık bana katlanamayacağınızı garanti edebilirim, sıkıcı olduğumdan falan değil, gereğinden fazla rahatsız olmamdan dolayı. Kendime iltifat etmeyi burada bırakıyorum...

Oyunlar hakkında konuşulacak çok fazla bir şey yok, bilmem gereken her şeyi biliyorum zaten. Ha bu arada BioShock, off ki ne off... Uzun zamandır monitörden zihnime böyle bir şey geçtiğini hatırlamıyorum, durgunlukla oyun oynarken senelerdir çıkageldi, insanlara böyle hikâyeler anlatılmalı.

Bu mail'i atmama, önceki sayıda Sinan Akkol'un Crysis'i ve Serpil Abla'nın şimdi okuduğum SimCity incelemesi sebep oldu. Sinan Crysis'in içindeki cevheri anlatırken, Serpil yıllar önce Level'da okuduğum SimCity 4 yazısına atıflarda bulunurken düşündüm ki "Dünyada böyle yazan insanlara ihtiyaç var." Mesele sadece bir oyunu oynayıp incelemek değil, yazdığın zaman ruhunu katmak, okuyanı avucunun içine alabilecek kadar güzel anlatabilmek derdini. Her insan böyle yazamaz, yetenek gerektiren bir iştir sonuçta; ne kadar bilgili, ne kadar hâkim de olsa külliyata, boş bir sayfaya kendi sözcüklerini fırlatmak yürek ister aynı zamanda.

Bunları anlatmamın sebebi bir nevi korku. Siz gittikten sonra ne olacak sorusu. Şimdi; biliyorum derginin bütün yükü onların üzerinde, matbaasından bayisine kadar bir ton iş, meşguliyet, angarya. Bunlarla uğraşmak yüzünden korkuyorum ki; sizin gibi yazanlar yetişmeyecek ardınızdan. Diğer yazarları keyifle okumadığım için değil, ama cevheri o gençlere de bulaştırmazsanız siz gittikten sonra geriye sadece su kaplumbağaları ve ortalarına attığım biftek kalır, onun da yarısını yiyebiliyorlar zaten birbirleriyle kavga etmekten yemeye fırsat bulamıyorlar.

İstediğim her incelemenizin insana dokunması, öyle bir yazın ki okumayı yeni söken yavrucaktan benim gibi eşek kadar adamlara kadar dokunsun içinde bir yerlerine, çünkü öyle dokunuşlara ihtiyacımız var. Derginin çıkış maratonunu, işi gücü unutun yaparken, buna odaklanın bence. Ardınızdan yetiştirdikleriniz yazacak, onlar umut verecek daha berbat günlerin çocuklarına, onlar öğretecek, onlar oynatacak.

Çok koyu oldu biliyorum, bu mektup aslında yayınlanmasa daha iyi bile olur. Sadece şunu istiyorum; yazar yetiştirin, yazar, yazar, yazar... Temelde asıl ihtiyacımız budur. Sağlıcakla...
soloistdeve

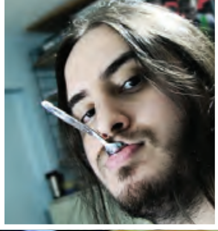
Oyungezer kurulmadan, daha ismi bile belli olmadan önceki bir buluşmamızda Serpil'in söylediği bir söz geldi aklıma. Kullandığı sözcükleri tümüyle hatırlayamasam da şöyle bir şeydi: "Bizim sizin için yapabileceklerimiz sınırlı. Daha çok okuyup, daha çok yazıp kendinizi geliştirmek sizin sorumluluğunuzda."

Bir yazar kolay yetişmiyor, ama yetişti mi de yazmadan duramıyor. Durabildiği tek yer, sayfaların sağ alt köşesi oluyor. *-Eren Okka*



PIXEL

KÖŞELERİN ADAMI



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

Injustice: Gods Among Us incelemesini yazarken şöyle arkama yaslanıp bir düşündüm de, acaba ilk oyunumdan bu yana kaç dövüş oyunu oynadım? Cevabı bulamadım, parmak hesabı yaptım ama mavi ekran vermem hiç de uzun sürmedi! Gerçi artık zamansızlıktan gördüğüm her dövüş oyununu oynayamıyorum ama sanki çok da bir şey kaçırmıyorum?

Injustice'taki arena saldırıları gibisini elbette kimse yapmamıştı ama bir dövüş oyununda dövüşe arenayı dahil etmek de ilk değildi. İncelemede de belirttim, temeli eskiye dayanıyor bu olayın. En basitinden Fatal Fury'lerde dövüş alanı üzerinde boyut değiştirir, kaçardınız. Rakibi köşeye getirir, son tekmeyi vurarak suya dökerdiniz. Hangi World Heroes'tu emin değilim ama alanın belirli yerlerinde belirli zamanlarında her iki tarafa da hasar veren öğeler eklenmişti (yıldırım düşerdi bir noktaya mesela, testereler gelir giderdi). 3B'lere gelirsek Thrill Kill vardı yahu (bunun da hi kayesini Piksel Yazıtları'na yazmak lazım aslında)! Hem de 2'ye 2 değil gayet WWF ayarında kalabalık dövüşülürdü. Bushido Blade ilk orijinal oyunlarımdandı mesela (parayı bayılınca kolay unu tulmuyor :p). Rakibi tavandaki kazıkların altına çeker ve aparkatı çaktınız mı çiğ köfte gibi yapışırdı yemin ediyorum!

Tabii ki Ed Boon'un kafası bu kadar retro çalışmıyor haliyle. MK2'deki stage Fatality'leri bulan biri olarak arenaları dövüşe dahil etme fikri bence hep aklındaydı, yani kalkıp "esinlendi" demiyorum ama oynadığında eskiye dair bir şeyler hissettiren yapımlar da olsa fena olmazdı diye düşünüyorum. Marvel vs. Capcom 3 oynarken bir önceki oyunu bile akla gelmiyorken en azından eski dövüş oyunu sevenler adına Injustice güzel bir eser.

Ama ömrü ne kadar uzun olur? Turnuvaların yıldızı olur mu? Şu anlık pek sanmıyorum. Oyunu iyi bilmeyen ama iyi sallayan oyuncuların vereceği hasar oranları çok yüksek. Çok fazla kısa ve basit kombo var ve arena hasarları çok fazla (kapanıyor olsa da). Oyun köşede sıkışmayı yok etse de "köşe kombolarını" da elit kesimden alıyor. Geleneksel dövüşçülerin kendisine uzun vade de çok yatırım yapacağını sanmıyorum ama hiç de belli olmaz diyerek politik davranıyorum **:) twitter.com/volkan_turan**

AYIN ÖNERİLERİ

- Depeche Mode, Joe Satriani, Riverside, Babylon Soundgarden konserlerine gidilir.
- Stoker, Iron Man 3, Rust&Bone, Barfi!, The Great Gatsby, The Hangover 3 izlenir.
- Rob Zombie'nin, Amorphis'in, Hadouken'in, Suicidal Tendencies'in yeni albümleri dinlenir.

YILLANDIKÇA DEĞERLENENLER

Geçtiğimiz günlerde Kuzey Karolina'da açılan bir oyun dükkanı ilginç bir durumla karşı karşıya kaldı. Dükkanın açılmasının hemen sonrasında içeri dalan ve elindeki "nadir" bulunan retro oyunları gösteren bir kadın, son gösterdiği oyun ile şok etti. Dünya üzerinde sadece 500 tane olduğu bilinen Stadium Events'in açılmamış, daha koruyucu plastiği bile sökülmemiş mükemmel bir kopyası, anonim bir oyun severin ellerindeydi! Elindeki bu oyunları çok uzun zaman önce, "yıllandırmak" için aldığını belirten kadın, 15.000$'a bunu dükkana satabileceğini söylese de, oyun dükkanının maksimum teklifi 2.000$ olabildi. eBay'de bir kopyasının 41.000$'a satılmış olduğunu gördüğümüz bu değerli koleksiyon parçası için, kadının zamanında ödediği fiyat neydi dersiniz? KDV dahil 7.99$!



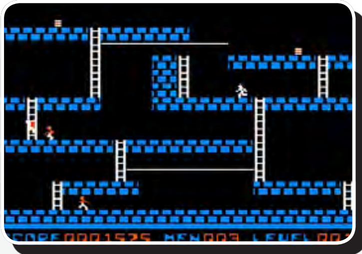
SEGA PLUTO PROTOTİPLERİ AÇIK ARTIRMADA

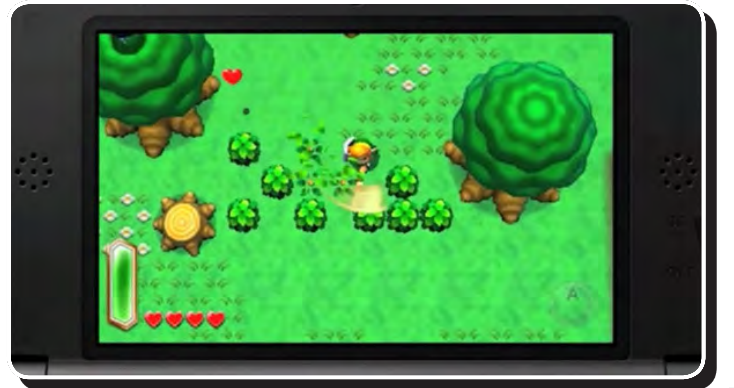
Geçtiğimiz günlerde bir Sega çalışanının dilini tutamaması sayesinde gerçekliğinden emin hale geldiğimiz Sega Pluto projesi hepimizi şaşırtmıştı. Zamanında Sega Saturn üzerine şekillendirme niyetiyle başlatılmış bu proje 28 KB/s'lik bir tümleşik modem ile birlikte online oyun oynamak üzere tasarlanıyormuş ama planlar değişmiş. Pluto da toz olmuş gitmiş. Bu haberden sonra ortaya çıkan bir Sega Pluto prototipi sahibi ise koleksiyonerleri sevindireceğe benziyor. Şu anda dünya üzerinde bilinen iki Pluto prototipinden biri olan konsol, GameGavel üzerinden açık artırmaya çıkarıldı bile. 1 dolardan başlatılan açık artırma, bu haber yazılırken 7.600$'a kadar yükselmişti.



COLECOVISION ÖLDÜ MÜ SANDINIZ?

Oyun dünyasında sanal gerçeklik artık normal gerçeklikten daha keskin detaylara sahip olmaya uğraşırken, retro oyunlara gönül vermişler de köklerine sahip çıkmaya devam ediyor. ColecoVision'ı hatırlayanların sayısı bile bunca azken, birilerinin vakit ayırıp sahip çıkacak kadar önemsediğini görmek apayrı bir mutluluk! Steve Begin isimli bir programcı, bu emektar konsollarda hâlâ çok eğleniyor olmalı ki, ünlü oyun Lode Runner'ı ColecoVision için port etme girişimini başlattı. Atari ve Apple II için üretilen Load Runner, böylelikle 20 yıl gecikmeli de olsa yeni bir konsol ile tanışmış olacak. Dünyanın ilk "bölüm editörü"ne sahip oyunlarından biri olan Load Runner'ı tümüyle port etmek isteyen Steve Begin, olaya geçici bir heves olarak değil, ciddi yaklaşıyor. Yaşa be Steve!





ZELDA: A LINK TO THE PAST 2, 3DS'E GELİYOR!

3DS sahipleri, müjdemi isterim! SNES için hâlâ unutulmayan ve oyun tarihinin ikonlarından biri olan Zelda, geçtiğimiz günlerde Nintendo Direct'ten yapılan açıklama göre 3DS'e geliyor. 2013 sonunda Amerika'da, 2014 başında ise Japonya'da çıkması hedeflenen A Link to the Past, iki boyut hissiyatından kopmayan 3D bir grafik setine sahip olacak. Yeni hikâye ve zindanlara sahip olan oyun, içerdiği tüm yeniliklere rağmen ilk oyun ile aynı evrende geçecek.

RUNRUBBITRUN!

Sinirlerinizi evde bırakın!

Super Meat Boy'un üstünüzde bıraktığı kabuk bağlamış yaranızı kaşıma hissini hatırlıyor musunuz, hem canınızı yakar hem de tatlı tatlı kaşınırdı. İşte **RunRubbitRun** da aynı tadı veren bir oyun. Yani hem sinir bozucu, hem de eğlenceli.

Oyun size "koş tavşan koş" derken şaka yapmıyor, gerçekten de siyahlara bürünmüş bir tavşanı kontrol ediyorsunuz ve tek hedefiniz bölümün çıkış noktasına tek parça ulaşmak. En ufak yanlış hareketiniz ölmek demek ve evet, bu oyunda zibilyon kere ölmek çok doğal. Tavşanımız duvardan duvara zıplama yapmıyor. Sadece zıplıyor. Ama koşarsa biraz daha uzağa, koşmazsa daha yakına atlıyor. Siz zıplama tuşuna ne kadar basılı tutarsanız o kadar havada kalıyor. Platform öğeleri de bu mekanik üzerinden yerleştirilmiş oyuna. Yani minik minik atlamalar, iyi zamanlama gerektiren manevralar gibi pek çok saç beyazlatıcı deneye maruz kalıyorsunuz. Oyun size bunu yaparken bir yandan da dalga geçiyor. 15 kere öldüğünüz bölümde en sonunda iki gram ileri gitmeyi başardığınız anda, yüzünüze daha o gülümseme yerleşemeden sizi bekleyen testereyi görüyorsunuz mesela! Haliyle yine ölüyorsunuz ve süreci tekrar başa alıyorsunuz. Bu sefer aynı tuzağa düşmüyorsunuz tabii ama bir adım sonra karşınıza nasıl bir şey çıkacağını da hâlâ bilmiyorsunuz. Bahsettiğim "yarayı kaşıma" benzetmesi burada gerçek oluyor (baş parmağınızda).

Bu Rus yapımı oyun oldukça sevimli grafiklere ve gıcık etmeyen seslere sahip. Bir cümbüş ortamı beklemeyin, ama hiçbir noktasında da ağırlaşmıyor oyun. İşin güzel tarafıysa, ücretsiz olması. Tüm bölümlerin olduğu versiyonu indirerek, altı bölümlük demoyu da online oynayarak kararı kendiniz verebilirsiniz. Havucunuz bol olsun! **-Volkan Turan**

Oyungezer DVD / http://runrabbitrun.ru







UNUTULMAZ SERİLER

ANNEAAAA, KAYKAYIM NERDE?

TONY HAWK'S

Milletçe habire niyetlenip en fazla 1-2 ay içinde bıraktığımız şeylerin başında vücut geliştirmek geliyor biliyorsunuz, fakat aynı durum 90'larda da "kaykay öğrenmek" için geçerliydi. Ana-babaya zorla aldırılıp (hele ki o yıllardaki müthiş ithal fiyatlarıyla) kısa sürede bir köşeye atılan kaykaylara harcanan parayı biriktirmiş olsak şu an Avrupa'nın en güçlü ekonomilerinden birine sahip bile olabilirdik. O yüzden bu sporu anca evinde test edebilecek kadar hantal jenerasyonumuza Tony Hawk's serisi ilaç gibi gelmiş, hevesimizi de fazlasıyla almıştı a dostlar.

1999'da ilki çıkan Tony Hawk's Pro Skater dörtlemesi kısa sürede "sokaklarda kaykay komboları yaparken arkadan gaz müzik ver" tarzıyla oyuncuların göz bebeği oldu ki özellikle üçüncü oyun benim hâlâ hayatımda en sevdiğim oyunlardan biridir. Kuzenimle karşılıklı H-O-R-S-E mode oynadığımız saatleri, fonda çalan Alien Ant Farm'ın Wish parçasını, hava alanında kaykay yapmanın verdiği gazı asla unutamam.

Tabii elde edilen başarı ne kadar büyük olursa olsun her seri yeni bir kana ihtiyaç duyar ve seri de bunun ilk sinyallerini dördüncü oyunla verdi ve zamanla Tony Hawk's Underground, Project 8 gibi oyunlarla da kaykaydan inip etraftan dolaşabilme, kafa-göz kırma, öyküye ağırlık verme, sıfırdan bir kariyer yaratma gibi yeniliklere yoğunlaştı. Lakin sizi bilmem ama punk-rock ve kaykay kültürü hep baki kalsa da benim için hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Hele ki kaykay hareketlerini tuş komboları yerine her biri bir ayağı temsil eden iki analog'u kullanarak yapmak bence ölümcül bir hata oldu seri adına ve sahip olduğu ilgiyi (ve satışları) zamanla yitirmeye başladı. O zaman da çıkışı neyde buldular dersiniz? Tabi ki hareket sensörlü oyunlarla! Oyunculara daha gerçekçi bir his yaşatacağım diye iyice yüzüne gözüne bulaştıran seri Ride ve Motion gibi rezilliklerin ardından Activision tarafından 2011'de durdurulma kararı aldı.

Lakin Nostradamus muyum neyim, iki yıl aradan sonra çıkan ve tamamen Pro Skater dörtlemesinin klasik oynanışını sunan THPS HD seriyi gene şahlandırdı, n'aber? O yüzden gene de "En iyi ünlü adıyla yapılan oyun" ünvanına laik serimizi bağrımıza basalım. İnanmayanlar da David Beckham Soccer'a bi 5 dakika kadar göz atabilirler (Shaolin dayanıklılık testi). **-Emre Sümer**











ÇAYLAKLARA SAYGI

LARRY LAFFER



Mahallemizin çapkın abisi

Çocukken, özellikle de ergenken insanın etrafında çapkın mahalle abileri bulunur. Bu abilerin yüzde 80'i sallamasyon, yüzde 20'si gerçek çapkınlık maceralarını (görün ne kadar iyimser bir adamım) ağzımız açık dinler, başarı öykülerini milli zafer olarak kutlarız. Çünkü biliriz ki o abi aslında bizim geleceğimizdir, kadınlara karşı "sadece arkadaşlıktan ibaret olmayan" ilk adımlarımızın temsilcileridir.

İnkar etmeyin kıymetli okurlar, Larry'nin hayatımıza dahil oluşu da aynen bu şekilde oldu. Zira o spor ceket takımlı, altın kolyeli, mizahi yanı kuvvetli, saçları yavaş yavaş kafasını terk etmeye başlayan Larry'yi o abilerimizden pek de farklı olmadığı için bağrımıza bastık. Biliyorum, çünkü durum medeniyetin beşiği Amerika'da da aynıydı. Larry Laffer dediğimiz adam da Sierra On-Line'da çalışan, güya uçanı kaçanı bile yakalamayı başaran satıcı bir adamdan esinlenerek yaratılmıştı. Ben demiyorum, bizzat karakteri yaratan Al Lowe diyor bunu.

Yaşı artık kırklara vurduğu halde hâlâ ailesiyle yaşayan Larry, 38 yaşına kadar piyasadan son derece uzak bir programcı olarak yaşamış, ömrü boyunca kendisinden uzak yaşayan şeytanın aniden dürtmesi sonucu kısa sürede Fight Club tarzı bir hareketle her şeyini yitirmiş ve gerisini hepimizin bildiği çapkınlık maceralarının (bkz. Leisure Suit Larry serisi) startını vermiştir. Hiç de fena olmamıştır bu, zira birden değişen hayatında iki kez evlenip iki kez terk edilmiş, öteki kişiliği Passionate Patti'yle tanışmış, tropikal Nontoonyt adasının kahramanı bile olmuş, bizim sayemizde Larry'nin hayatına sayısız kadın girmiştir. Hakkımızı ödeyemez yani anlayacağınız.

Tabii ki video oyunculuğunda ayrımcılığın ve magandalığın bir numaralı temsilcisi haline gelen Larry'nin oyuncular arasında bu kadar sevilmesinin asıl sebebi bence müthiş mizah yeteneği ya da çapkınlık turları değil, bazı aşırı uçları kesip atarsak yıllar yılı kadınlar konusunda muzdarip olan çoğu oyuncu için (doğruya doğru, yalan mı Volkan?) *(yalan -Volkan)* sembole dönüşmüş olmasıdır. Bir filmi çekilcek olsa kendisini direkt Joe Pesci'nin oynadığını falan hayal edebiliyorum. Süper uyar di mi?

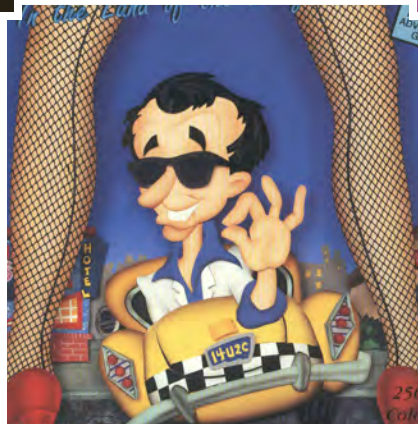
O yüzden abimizin yeni maceralarını dinlemek isteyenler pamuk elleri cebe atsın geçen ay bahsettiğimiz Kickstarter projesi Larry Reloaded için. Kuru kuru sevgiyle olmuyor o işler.

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 24 Temmuz & 40 civarı
Yaratıcı: Al Lowe
Seslendiren: Jan Robson
Mesleği: Programcılık, çapkınlık, disko krallığı
Favori Platformları: PC, Amiga







PSN & XBLA

PSN



FATAL FRAME

ÖCÜÜÜ!

Amnesia'dan önce şöyle en babasından ne korkuturdu bizi diye kendimize soracak olursak, korkunç bir boşluk ile karşılaşabileceğimizden korkuyor ve bunu sormuyorum (burada bir Volkan parantezi gelebilir) *(Gelir. Fatal Frame ciddi anlamda böbrek taşı düşürtür, dikkat -Volkan).* Teknoloji ve korku mekaniklerinin paralel gitmesi ve klasik korku materyallerinin yavaş yavaş evrim geçirmesini görmek biz retroseverleri buruk bir hüzün ile başbaşa bıraksa da, arada anıları tazeleyecek güzel şeyler de olmuyor değil. Mesela Fatal Frame'in PSN'e gelmesi gibi! İnin cinin top oynadığı bu güzide oyun, Japon korku oyunlarının unutulmazları arasında yer alabilir. Avrupa'da daha çok "Zero Project" ismi ile tanınan Fatal Frame, hayaletleri bol bol fotoğraflayabileceğiniz, özellikle eski tip gerilimden hoşlanıyorsanız yere göğe sığdıramayacağınız bir oyun. Liseli bir kızın büyük kardeşini araması ve bu arayışının onu hayaletli bir otele yönlendirmesi ile başlayan hikâyemizi azıcık çekiştirirseniz Silent Hill esintilerini de alıp, yolunuza devam edebilirsiniz. **–Berkan Cesur**

Platform: PlayStation
Çıkış Tarihi: 20 Nisan
Yapımcı: Tecmo, Grasshopper Manufacture
Oyuncu Sayısı: 1



XBLA



MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE

CO-OP ZİYAFETİ

2010 yılında bağımsız oyun festivallerinden iki adet ödülle ayrılan Monaco: What's Yours is Mine, tıpkı bu ve geçen sene başarılı olmuş diğer retro perspektifli oyunlar gibi küçük bir grup tarafından yapılmış. Gizlilik tabanlı aksiyonu ile Hotline Miami tadı veren Monaco, 2-4 kişilik co-op sistemiyle de ister lokal ister online olarak saatlerce oynanma potansiyeli taşıyor. Hatta oyun şimdiden bazı eleştirmenler tarafından "2013'ün muhtemelen en iyi co-op oyunu" seçildi bile (temkinli yaklaşmışlar tabii). Çeşitli sınıfların üstten bakış açısıyla tasarlanmış haritalar üzerinde aksiyona dahil olacağı oyunda, 8-bit sanatının da dibine vurulmuş. Oyun konsept tasarımlarından, müziklerine kadar o kadar bütün ki, heyecanlanmamak elde değil. Monaco, XBLA'de harcayağınız en "hak eden" kuruşların sahibi olabilir desek, pek de uydurmuş sayılmaz sayın Xbox severler.
–Berkan Cesur

Platform: Xbox 360, PC
Çıkış Tarihi: 25 Nisan
Yapımcı: Pocketwatch
Oyuncu Sayısı: 1-2-4



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Uzuuun uzun yıllar önce uzak bir hastanede…

Tuğbek'in Babası: Geçmiş olsun beyefendi, sizin de mi eşiniz içeride?
Sinan'ın Babası: Sağolun beyefendi, içeride işte, 3 saat oldu bekliyoruz. Niye uzadı böyle anlamadım.
TB: Aman sağlıklı olsun da uzun sürsün, bir şeyleri yoktur mutlaka.
SB: Sağolun efendim. Siz de mi bekliyorsunuz?
TB: Evet şimdi aldılar eşimi içeri, apar topar geldik işte. Artık bekleyeceğiz bizim elimizden gelen buraya kadar.

Doğumhanenin kapısı hızla açılır…

Hemşire: Tebrikler beyefendi! Nur topu gibi bir oğlunuz oldu.
SB: Allahıma şükürler olsun!!!
Hemşire: Yok sizin eşiniz doğumda halen, beyefendinin oğlu oldu.
TB: Nasıl? Emin misiniz, şimdi girdi eşim içeri. Ne ara doğurdu?
Hemşire: Acelesi varmış keratanın hızlı çıktı.
TB: İyiler değil mi?
Hemşire: İkisi de çok sağlıklı merak etmeyin.
SB: Hanımefendi üç saat oldu iyiler değil mi, lütfen bir şey söyleyin.
Hemşire: Merak etmeyin efendim iyiler, uzar bazen böyle korkulacak bir şey yok.
SB: İnşallah hayırlısıyla bir güzel haber alsak. Gözünüz aydın beyefendi, Allah analı babalı büyütsün.
TB: Sağolun efendim, darısı başınıza…

16 sene sonra…

Tuğbek: Ahahaa… Sinan kıçını mı gördüm yoksa yine, bastım boost'u geliyorum.
Sinan: Geçirmiceeeeem!!!
Tuğbek: Sağdayım, soldayım, bastım geliyorum… Obaaa bu da ikinci turun afiyetle ye…
Sinan: Yeter ama yaa!!!
Tuğbek: Kim bu yolların kralı kiiim!
Sinan: Olum nasıl sürüyon böyle be, ulan kayboldu bile, hiç mi yavaşlamıyon be?
Tuğbek: Yetenek işi bu olum. Doğuştan gelen yetenek!
Sinan: Hadi lan evde sabahlara kadar çalışıyon di mi?
Tuğbek: Nihaahahahaaa….

LUCASARTS TARİHİ

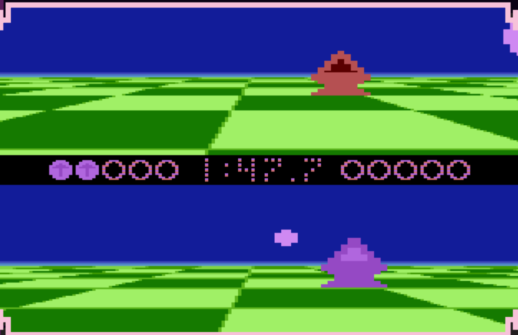
Saygıyla anıyoruz... 1982-2013 -Eser Güven

Disney, 3 Nisan 2013 tarihinde yaptığı açıklamayla altı ay önce satın aldığı LucasArts'ı kapattığını duyurdu. Bu kimimizin beklediği bir durumdu ama bazılarımıza büyük ve acı bir sürpriz oldu. Ama hepimiz için geçerli olan bir şey var; LucasArts'ın biz **Piksel**cilerin gönlündeki yeri çok özel ve onun aramızdan ayrılışı bizler için bir devrin sonu anlamına geliyor. Öyleyse vefa borcumuzu ödeyelim, LucasArts'ın hayatımıza kattıklarına topluca bir bakalım...

YIL 1982

Film yapım şirketi Lucastfilm Limited'in kurucusu George Lucas video oyun sektörüne de girmeye karar vermişti ve Lucasfilm Games firmasını kurarak Atari ile ortaklaşa video oyunları geliştirmeye başladı. Bu işbirliğinin ilk ürünleri *Ballblazer* ve *Rescue on Fractalus* ismindeki iki aksiyon oyunuydu. Ballblazer teke tek futbol benzeri bir oyundu, Rescue on Fractalus'ta ise oyuncular birinci şahıs perspektifinden bir Vakyrie uzay gemisini yönetiyor ve uzaylı gezegenine düşmüş olan Ethercorp pilotlarını kurtarmaya çalışıyorlardı. 1984 yılında çıkan bu iki oyun da eleştirmenlerin büyük beğenisini kazanmış, Lucasfilm Games'in geleceğine dair güçlü sinyaller vermişti.

Lucasfilm Games bir sonraki yıl iki yeni oyun daha çıkardı: *Koronis Rift* ve *The Eidolon*. Rescue on Fractalus oyunu için geliştirilen fraktal teknolojisini daha ileriye taşıyan bu iki oyun da tek disketti ve disketin bir yüzünde Commodore 64, diğer yüzünde Atari versiyonları bulunuyordu.





Lucasfilm Games 1986 yılında geliştirdiği *Labyrinth* ile adventure türüne merhaba dedi. Labyrinth, başrollerinde David Bowie ve Jennifer Connelly'nin oynadığı aynı isimli kült filmin oyunuydu. Oyuncuların klavye ile fiil ve isim kombinasyonları girerek ('open door', 'take crystal ball' gibi) ilerlemeye çalıştıkları oyun metin tabanlı başlıyor, sinemaya girdikten sonra ise grafik adventure olarak devam ediyordu.

1987'ye geldiğimizde firma adventure türünde devrim yaratan bir oyun çıkardı: *Maniac Mansion*. İki tanesi hariç daha sonraki tüm LucasArts adventure oyunlarında kullanılan SCUMM oyun motorunun ilk ürünü olan Maniac Mansion'da Dave Miller rolünde yanımıza iki arkadaşımızı da alarak Dr. Fred Edison tarafından kaçırılan kız arkadaşımız Sandy Pantz'i bulmak üzere Edison Malikanesi'ne giriyorduk. Başlangıçta altı karakter arasından seçtiğimiz iki tanesi birbirinden farklı yeteneklere sahip olduğundan bulmacaları farklı biçimlerde çözebiliyor, oyunu birden çok son ile bitirebiliyorduk. Malikanede yaşayanlar karakterimiz için tehlike oluşturuyor, bizi zindana atabiliyor ve hatta öldürebiliyordu. Bunlar daha önce bu türde görülmemiş yeniliklerdi. Bu karışıma bir de müthiş bir espri anlayışı, absürt karakterler ve bulmacalar girince Maniac Mansion kısa zamanda kült statüsüne ulaştı. Bugün bile türe ilham vermeye, en yeni adventure oyunlarında etkisini hissettirmeye devam ediyor.

BOMBALAR YAVAŞ YAVAŞ GELİYOR

Lucasfilm Games bu yıldan sonra art arda çıkardığı oyunlarla adventure sevenlerin gönlünde taht kuracaktı. 1988'de firmanın en zor oyunlarından biri olan *Zak McKracken and Alien Mindbenders* piyasaya çıktı. Bir tabloid gazetede muhabir olarak çalışan Zak, bilim kadını Annie, üniversite öğrencileri Melissa ve Leslie'nin başrollerinde olduğu oyunda, telefon şirketine sızıp 60Hz'lik uğultu sesi yayarak dünyadaki insanların zekasını yavaş yavaş azaltan uzaylı Caponian'ların planını bozmaya çalışıyorduk. Konunun absürtlüğüne bakar mısınız :)

Firma bu yıllarda simülasyon oyunları işine de girmişti. 1986 ve 1987 yıllarında çıkan deniz savaşı simülasyonları *PHM Pegasus* ve *Strike Fleet*'in ardından 1988'de *Battlehawks 1942* ile II. Dünya Savaşı temalı uçak savaşı simülasyonu üçlemesine başladı. Bu üçleme 1989'da *Their Finest Hour: The Battle of Britain* ile devam etti ve 1991'de *Secret Weapons of Luftwaffe* ile sona erdi. Bu simülasyonlar inanılmaz derecede tarihsel gerçekçiliğe sahipti ve son oyunun yanında 224 sayfalık dev bir tarihi kılavuz bulunuyordu. Tabii Lucasfilm Games bu türün hastalarını bir kenara bırakırsak bu oyunlarla anılan bir firma olmadı çünkü yine bu yıllarda adventure türündeki hakimiyetini gitgide arttırmaya başlamıştı.

1989 tarihli *Indiana Jones and the Last Crusade* firmanın ilk George Lucas uyarlaması oldu. Filme büyük ölçüde sadık kalan bu oyun içerdiği IQ (Indy Quotient) puanı sistemi ile Lucas adventure'ları arasında en yenilikçi olanlardan biriydi ve zamanının birçok önemli yayınından tam puan alarak ismini klasikler arasına yazdırdı.

1990'a geldiğimizde ise önce muhteşem *Loom*, ardından da *The Secret of Monkey Island* oyun dünyasına bomba gibi düştü. Loom her ne kadar diğer Lucas adventure'larından daha farklı bir yapıya sahip olsa da (envanter bulunmaması, komutları dört notadan oluşan 'büyülerle' vermemiz gibi) kalite bakımından hiç aşağı kalır yanı yoktu. Bu oyunun gizli bir hazine olduğunu ve oynamamış olanların çok şey kaçırdığını rahatça söyleyebilirim. The Secret of Monkey







BENİM GÖZÜMDEN LUCASARTS

Mutlaka hepimizin diğerlerine göre daha çok sevdiğimiz, daha yakın hissettiğimiz, daha özel gördüğümüz bir oyun firması vardır. Benim için bu firma, hiç şüphesiz ki aynı zamanda adventure türünü bu kadar çok sevmemin de sebebi olan LucasArts.

Oynadığım ilk ciddi adventure oyunu (C64'teki Castle of Terror ve benzerlerini saymıyorum elbette) Zak McKracken'dı. O zamanlar 10 yaşında falandım. Bir elde sözlük, oyun oynamaya çalışan ufacık bir velettim yani. Ha olayları tüm detaylarıyla anlıyor muydum? Hiç sanmam. Oyunun başında bıçağı kırıp duruyordum mesela, halbuki duvar kağıdıyla da alabiliyormuşuz kartı. Para kısmını idareli kullanmayı beceremediğimden uçakla yanlış yerlere gidip takılıp kalıyordum, sonra tekrar baştan başlıyordum. Telefon idaresine girip de takma burunlu ve gözlüklü uzaylıyı görünce nasıl da hoşuma gitmişti tipi. Böyle tanışmıştık işte LucasArts'la.

Bu tarzı çok sevmiştim ama tabii o zamanlar internet falan olmadığından hangi oyunu çıkıyor, çıktı mı, adı ne gibi soruların cevaplarını anca dergilerden öğrenebiliyorduk. Yeni bir oyununun incelemesini görür görmez deli gibi bilgisayarcıya gidip çektiriveriyordum disketlere. Last Crusade, tamam. Loom, tamam. Monkey Island'lar, Fate of Atlantis. Hakikaten hayatımın en rüya gibi dönemiydi bu oyun bakımından. Sonra Day of the Tentacle'ı duydum, ama nedense Amiga'ya çıkmamıştı bu oyun. O zamanlar bizde de 68060 işlemcili bir A1200 vardı, sırf DoTT oynamak için PC emülasyonu yapmayı öğrenmiş, ondan da eksik kalmamıştım. Sonrasında çıkan her yeni adventure oyunu ile LucasArts hayranlığım daha da arttı. Adventure öldü dendi, ben yine eski Lucas klasiklerini oynadım. Loom'u, Full Throttle'ı, Fate of Atlantis'i sayısız kez bitirdim. PSP aldım, oynadığım ilk oyun ScummVM üzerinden Secret of the Monkey Island oldu. Halen daha tüm bu adventure kadrosu bilgisayarımda kurulu olarak duruyor. Elimden bir çok oyun gelip geçse de bu oyunlar hard diskimde kalmaya devam edecek ve ben yine aklıma estikçe açıp oynayacağım.

LucasArts'ın kapatıldığını duyduğumda ne hissettim biliyor musunuz? Hiçbir şey. Çünkü LucasArts zaten uzun süre önce ölmüştü, sadece tabutuna resmi olarak çivi çakılmış oldu. Hiçbir zaman eski şaşalı günlerine dönemeyecekleri belliydi, zaten dönmek istediklerini de sanmıyorum. Akıllarda daha da kötü bir yer etmeden bu şekilde sonlanması belki de iyi olmuştur kim bilir. Ama işte bizden sonraki oyuncu neslinin de bu firmanın elinden çıkmış müthiş klasikleri tanımasını, akıllarında güzel bir LucasArts imajı oluşmasını da çok isterim. Zaten bizim Pixel'deki yazılarda yapmaya çalıştığımız da bu değil mi, oyunculara kaçırmış olabilecekleri cevherleri tanıtmak. Elveda LucasArts ve bütün o balıklar için teşekkürler.

Island hakkında bir şey söylemeye gerek olduğunu sanmıyorum, bizi Guybrush Threepwood, LeChuck ve Elaine Marley ile tanıştıran bu oyun türün zirve noktalarından birisidir.

...VE LUCASARTS DOĞDU

Lucasfilm Games aynı yıl isim ve logo değişikliğine gitti ve bundan sonra LucasArts ismiyle anılmaya başladı. 90'ların ilk yarısı hem LucasArts, hem de adventure sevenler için altın bir dönemdi. Önce piyasaya *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* çıktı. Bu oyunda Monkey Island'ı güzel yapan her şeyin üzerine bir basamak daha çıkıldı, grafikler ve müzikler iyice güzelleşti, eleştirmenler oyunu yere göğe sığdıramadı. Halen daha point'n'click türünün en iyi örneklerinden biri olarak gösterilen bu eğlenceli maceranın ardından 1991'de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, 1992'de ise Maniac Mansion'ın devam oyunu *Day of the Tentacle* piyasaya çıktı. Kurgusal bir Indiana Jones hikâyesini konu alan Fate of Atlantis çıktığı yıl bütün 'yılın adventure oyunu' ödüllerini toplamayı başardı ve milyonun üzerinde satış değerine ulaştı. Benim gelmiş geçmiş en iyi üç adventure arasında olduğunu düşündüğüm Day of the Tentacle ise esprinin dibine vurmayı başarmıştı. Biri geçmişe, biri geleceğe giden, biri de günümüzde kalan üç arkadaşın mor dokunaçın dünyayı ele geçirmesini önlemeye çalışmalarını kahkahalar eşliğinde oynamıştık (bkz Ağustos 2010, Son Jeton). LucasArts'ın tamamen seslendirmeli ilk adventure oyunu olan DoTT'da karşımıza çıkan bir bilgisayarda Maniac Mansion'ı oynayabiliyorduk (eksiksiz, baştan sona kadar) ki bu daha önce hiçbir oyunda kullanılmamış bir şeydi.



LucasArts bu yıllarda özellikle NES platformu ağırlıklı olmak üzere bir dizi Star Wars oyununu da piyasaya sürmüş (bildiğiniz gibi Star Wars hakları Lucasfilm'e aitti) ama bunlar diğer firmalar tarafından geliştirilmişti. 1993'te ise LucasArts'ın altına imza attığı Star Wars oyunu olan uzay savaşı simülasyonu *X-Wing*, PC için çıktı. Yılın en çok satan oyunu olan X-Wing aynı zamanda Yılın Simülasyon Oyunu ödüllerini de silip süpürmüştü. LucasArts aynı yıl yalnızca CD olarak çıkardığı ilk oyun olan *Star Wars: Rebel Assault* ile piyasaları altüst etti. Orijinal filmlerden dijitize görüntü ve müzikler ve tamamen seslendirme içeren bu oyun firmanın en büyük başarılarından biri olarak tarihteki yerini aldı.

LucasArts 1993 yılında, Steve Purcell tarafından yaratılmış çizgi-roman karakterleri Sam and Max'e dayanan *Sam & Max Hit the Road* ile adventure türündeki ustalığını bir kez daha gösterdi. Aynı DoTT gibi tamamen seslendirilmiş biçimde gelen oyunda alışık olduğumuz 'kelime komutları' kalkmış, bunun yerine 'komuta göre değişen imleç' gelmişti. Envanter de doğrudan ekranda yer almıyordu ve bu sayede oyuncular daha geniş bir alanı görebiliyorlardı. Bu ikili kısa zamanda adventure tarihinin en sevilen karakterleri arasına girdiler, özellikle de çılgın tavşan Max'in hastası olduk. Oyunun absürt esprileri hâlâ daha türün en iyileri arasındadır.

YILDIZ SAVAŞLARI'NIN ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ

LucasArts bu yıldan sonra Star Wars oyunlarına biraz daha ağırlık vermeye başladı ve 1994'te X-Wing'in devam oyunu *Tie Fighter* çıktı. 1995'te ise FPS hegemonyasına giriş niteliğindeki *Star Wars: Dark Forces* satışa sunuldu. Dark Forces açılışta 300,000'in üzerinde satarak firmanın kendi rekorunu kırdı ve satışları toplamda neredeyse 1 milyona yaklaştı. Oyunun karakterleri o kadar popüler oldu ki Hasbro, LucasArts lisansıyla Kyle Katarn ve Dark Trooper figürleri üretmeye başladı. Bu oyunun başarısı *Jedi Knight* serisinin doğmasına da neden oldu. 1997 yılında ilk devam oyunu olan *Jedi Knight: Dark Forces II* yayınlandı. 2002'de ise bayrağı Raven Software devraldı ve *Jedi Outcast* ve *Jedi Academy* ile seriyi tamamladı.







BİR LOGONUN GELİŞİMİ



Lucasfilm Games'in ilk logosu Lucasfilm Ltd. logosunun neredeyse tıpkısının aynısıydı.



Maniac Mansion'la birlikte logo daha sade ve basit bir görünüm kazandı.



Birkaç oyunda karşımıza çıkan bu logoda daha metalik bir tasarım kullanıldı. Örneğin bu Indiana Jones and the Last Crusade logosu gibi.



Bazen de logonun rengi değişti (The Secret of Monkey Island).

LucasArts'ın oyun dünyasından çekilmesinde Disney'i siz ne kadar suçluyorsunuz bilmiyoruz ama öyle düşünenlerin sayısı hiç de az değil.



"Neler oluyor, adventure oyunları nerede" diye düşünmemize pek fırsat vermeyen LucasArts 1995 yılında bir Tim Schafer eseri olan *Full Throttle*'ı çıkardı. Nasıl güzel bir oyundu o yahu! Cinayetle suçlanan bir motorcuyu canlandırdığımız oyun distopik bir gelecekte geçiyordu ve firmanın Windows için yaptığı ilk oyun ve ayrıca yalnızca CD'de satışa sunduğu ilk adventure oyunu olma özelliğini taşıyordu. Yılın sonlarına doğru ise *The Dig* çıktı. Değeri bilinmeyen oyunlardan biridir o da. The Dig, Stephen Spielberg'ün *Amazing Stories* için yazdığı bir hikâyeye dayanıyor ve önceki oyunlardaki esprili yaklaşımın aksine son derece ciddi tonlu bir bilimkurgu macerası sunuyordu. Kesinlikle LucasArts'ın yaptığı en zor oyunlardan biriydi. İsterseniz deneyin, elinizde çözüm olmadan bitirebileceğinizi sanmam.

90'ların sonları, artık adventure oyunlarının yavaş yavaş geri plana atılmaya başladığı zamanlardı. Ama yine de LucasArts bu dönemde çıkardığı birkaç oyunla bizleri etkilemeyi başardı. Bunlardan ilki *The Curse of Monkey Island* idi. Her ne kadar Ron Gilbert'ın yokluğu kendini hissettirse de yine son derece başarılı bir Monkey Island oyunuydu ve tuhaf sonu haricinde pek de eleştirilmemişti. 2000 yılında çıkan *Escape from Monkey Island* ise maalesef önceki üç oyunun seviyesine erişemedi. Kontrolleri iyi değildi ve Monkey Kombat gibi absürdden ziyade saçma bir kısmı vardı. Bu dönemin gerçek bombası ise *Grim Fandango* oldu. Tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak gösterilen, kara mizah ve neo-noir tarzındaki Grim Fandango'da muhteşem karakter Manuel Calavera ile tanışmış ve ölüler dünyasında bile suç ve yolsuzluğun nerelere kadar uzandığını görmüştük. Bu 'anlatılmaz, yaşanır' oyun aynı zamanda LucasArts'ın zirve noktasını temsil eder ve maalesef zirveden sonra düşüş kaçınılmazdır.

Bu dönemde LucasArts sırtını iyice Star Wars ismine dayamıştı. Arada Vahşi Batı temalı *Outlaws* (satışları kötü olsa da kendine sadık bir hayran kitlesi yaratmıştı) ve *Indiana Jones and the Infernal Machine* gibi Tomb Raider'ın yandan yemişi bir oyun çıkarmış olsalar da ağırlık Star Wars üzerineydi. Fakat Star Wars temalı oyunların sayısı arttıkça kaliteleri düşmeye başlamıştı. İzninizle 2003 tarihli muhteşem *Knight of the Old Republic* ve 2004'teki *KOTOR II*'yi LucasArts oyunu olarak değerlendirmeyeceğim; ilki BioWare, ikincisi Obsidian eseri olan bu oyunlarda LucasArts yalnızca dağıtımı üstlenmişti.



YENİ YAPILANMA DA KURTARAMADI

2004 yılında LucasArts'ın başına Jim Ward geçti ve kötüye giden firmada baştan aşağı yenilemeye gitti. İşten çıkarmalar oldu ve yine Star Wars oyunları üzerine yoğunlaşıldı. Aynı yıl Battlefield serisinin formülünü kullanan *Star Wars: Battlefront* çıktı ve o güne kadar en çok satan Star Wars oyunu oldu. Bunu 2005 yılında *Star Wars: Battlefront II* takip etti, hemen ardından ise konusunu aynı isimli filmden alan *Revenge of the Sith*, sonra da *Star Wars: Republic Commando* çıktı. Bunun ardından LucasArts'ın iç projelerinin sayısı hızla azaldı ve yapımcılığını üstlendiği oyunların geliştiricileriyle de sorunlar yaşamaya başladı.



2008'de yeniden yönetim değişikliğine giden firma herkesi şaşırtan ve sevindiren bir kararla "sevilen oyun serilerini canlandırma misyonunun ilk örneği" olarak *The Secret of Monkey Island*'ın yenilenmiş halini piyasaya sürdü. Bu oyunun elde ettiği büyük başarının ardından 2010 yazında da *Monkey Island 2 Special Edition* satışa sunuldu. Gerisi gelmedi. LucasArts yeni bir şeyler üretememeye başladı. 2012 Ekim ayında Disney, Lucasfilm'i (ve beraberinde LucasArts'ı) satın aldı, Star Wars'u kapmış oldu ve LucasArts'ın kapısına kilidi vurdu. Bir döneme damgasını vuran firma sahneyi maalesef zirvedeyken değil, aşağılardayken terk etmek zorunda kaldı. Bize de helvasını yemek düştü işte.





Lucasfilm Games, LucasArts ismini aldığında o ünlü logo da doğmuş oldu (Monkey Island 2).



Logodaki en ufak değişiklik bile gözümüzden kaçmaz. "Altın adam"ın renkleri hafiften değiştiğinde de hepimiz fark etmiştik.



Sonrasında gelen logoda altın adamın hatları biraz daha yumuşadı ve etrafındaki altın parçaları silindi (Jedi Knight: Jedi Academy).



LucasArts'ın sevdiğimiz ve aklımıza kazınan logosundan geriye pek bir eser kalmamıştı. Daha çok margarin ambalajı gibi durmuyor mu?



CASTLEVANIA CHRONICLES

TRANSILVANYA'NIN BAĞRINDAN KOPUP DA GELEN... - EMRE SÜMER

Şu dünyada bir dünya dolusu sopa yiyip de imana gelmeyen tek kişi Dracula'dır herhalde, haksızsam söyleyin adalet savaşçısı OGZ okurları (çift anlam yapar, böyle de toparlarım). Sen nerdeyse 30 oyundur tüm Belmont sülalesine, Morris'lere, Lecarde'lere, hatta kendi oğluna bile yenil, her seferinde de "Lan bu sefer valla yeneceğim!" diye yeniden diril, ama sonun gene kötek olsun. Anla be Dracula'm; zorla güzellik olmuyor işte.

"30 oyun" lafını duyunca eminim ki "Abboo, o kadar oldu mu be?" dediniz uykudan yeni kalkmış gibi. Oldu tabii, olmaz mı? Dile kolay 23 yıl bu, bir ömür resmen. Ki bunların birçoğu şükürler olsun ki Uzakdoğu topraklarının dışına çıkabilse de bir kısmı çok uzun yıllar boyunca Batı'nın ahlâkını, Japonya'nın oyunlarını almak isteyen bizler tarafından beklendi durdu. İşte Castlevania Chronicles da varlığından haklı olarak habersiz olduğunuz Sharp X68000 konsoluna (yemin ederim ki böyle bir konsol var) çıkan Castlevania X68000'ün yıllar sonra PSX için port'unu ve remake'ini içeriyor. Ki bu oyunun da aslında en ilk CV'nin remake'i olduğunu düşünürsek tavşanın suyunun suyunu içmiş oluyoruz anlayacağınız.



Oyuna geçmeden konusuna bir değineyim dedim önce. Azmiyle parmak ısırtan Dracula'mız Lord Vladimir Tepes (azimle kan emen kale duvarını deler), bu oyundan sonra çıkacak yedi oyunda daha Belmont'lar tarafından mağlubiyete uğratılmasına rağmen yılmamış ve 100 yıllık bir istirahatın ardından gene Transilvanya'ya şatosunu gecekondu misali bir gecede dikivermiştir. O nasıl oluyor derseniz, CV fanları bilirler, her CV oyununun öykü ve tarih sırası karmakarışıktır ve eninde sonunda illa bir timeline'a ihtiyaç duyarsınız. Chronicles da 1691'de geçiyor. Tabii ki nesillerdir vampir avcılığı baba mesleği haline gelmiş Belmont klanının son üyesi Simon olarak da Karanlıklar Prensi'ni de bıkmadan usanmadan sopalamak, pardon kırbaçlamak da aynen bize düşmüştür, oldu mu kıymetli vampir avcıları?

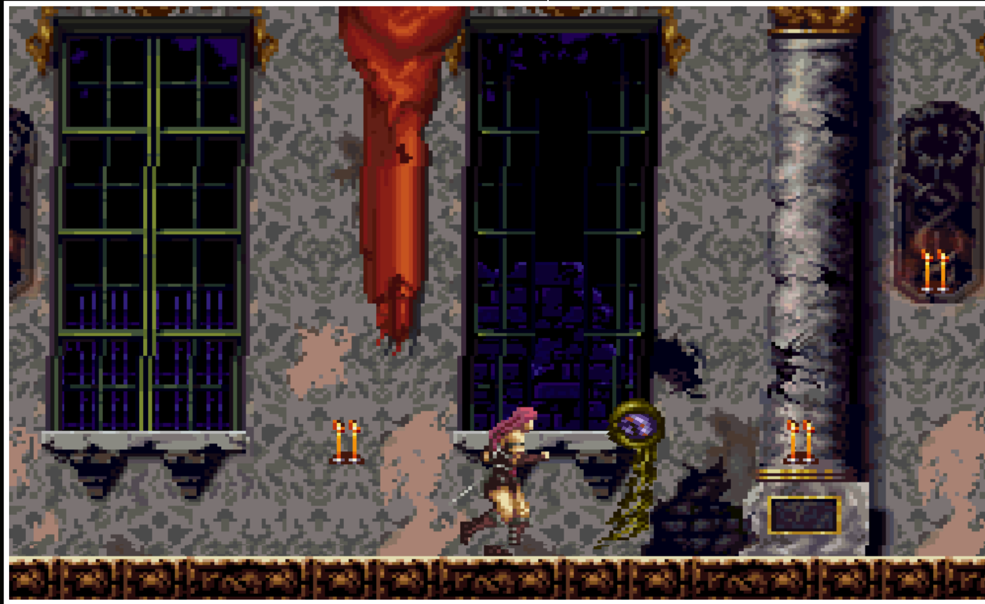
ZOMBİ ÇIKMIŞ KARŞIMA, VERİYORUM KUTSAL SUYU, VERİYORUM KUTSAL SUYU!

Aslında çoğunuz Lords of Shadows ve Symphony of The Night haricinde kalan CV oyunlarının klasik tarzını biliyorsunuzdur. Tipik bir aksiyon-platform olan oyunumuzda Dracula'nın kalesine elimizde baba yadigârı onu yaralayabilen tek silah olan efsanevi Vampire Killer'la giriyoruz. Ayrıca kaleden topladığımız kutsal su, gümüş bıçak, kısa bir süreliğine zamanı durdurabilen bir kum saati, balta ve anlamsız biçimde atınca geri dönen bumerangımsı bir haçla karanlıklar lordu'nun tepesine musallat oluyoruz toplam sekiz bölüm boyunca ki bu bölümlerin tamamı yeniden dizayn edilmiş durumda remake için. Mantık

NEREDE NASIL OYNARIM?

Chronicles'ı oynayabilmek için en basit yöntem şu an oyunu sadece 6 dolar gibi gayet düşük bir fiyata PSN hizmetiyle almak ki bence sonuna kadar hakkını veriyor. Ama eğer PSX ya da PS2 konsollarınızı atmadıysanız da oyunu biraz tuzlu biçimde internetten alarak klasik biçimde oynayabilirsiniz. Gelgelelim Sharp X68000 versiyonuna dönecek olursak tarihin en berbat konsollarından biri olan bu sistemi bulmak bir dert, hele ki oyunu bulmak daha da büyük bir dert. O yüzden siz gelin annenizin margarininden, aman evinizdeki sistemden şaşmayın derim.





REMAKE'İN REMAKE'İNİN REMAKE'İ

Chronicles daha önce de bahsettiğim gibi ilk 8-bit CV'nin remake'i olan Castlevania X68000'ün remake'i. Lakin bu konuda yalnız değil ve seri boyunca çıkmış olan Super Castlevania 4 ve Haunted Castle da ilk oyunun remake'leri. Hatta Lords of Shadows'un da ilk oyunun remake'i olması planlanmıştı biliyor musunuz? Gabriel'in zırhı neden Simon Belmont'la aynı sandınız ha kuzum?

çok kolay gibi gözükse de bütün bu silahların çok farklı kullanım özellikleri var ve bunlara göre stratejiler belirlemek oyunda ciddi varyasyonlar yaratıyor. Saat kulesi, su mağarası, zindan, laboratuar gibi bölümler, o çocukken korktuğumuz korku öykülerindeki iskelet, yarasa, mumya, hayalet, zombi gibi yaratıklarla donatılmış ve benim gibi Universal'ın klasik korku filmlerinden hoşlananlardansanız mekânlar sizi fazlasıyla ihya ediyor.

Tabii ki eski tipik Konami oyunları gibi bu oyun da yerine göre gayet zor. Zıpladığımız zaman havada yön değiştiremiyor, bazı Medusa Head gibi küçük uçan yaratıkları vurmakta zorlanıyor, boss'ların hareket düzenini öğrenene kadar da bol bol ölüyoruz ayıptır söylemesi, lakin bir CV oyunundan da daha basiti beklenmezdi zaten. Gelgelelim Chronicles bu konuda devreye girerek size iki ayrı seçenek sunuyor: Ya klasik Sharp X68000 (yazarken bile zorlanıyorum) versiyonunu oynayabileceğiniz Classic Mode ya da zorluk ayarı biraz daha insaflı hale getirilmiş ve synth aranjman müzikler, yeni sprite'lar gibi ekstralar içeren Arrange Mode den. Kişisel olarak benim tercihim Arrange'den yana oldu zaten zira fazlasıyla zor oyunlara katlanamaz, hatta CD'leri duvarda kıran bir yapıya sahibim ayıptır söylemesi (hangimiz değiliz ki?).

Gene bana soracak olursanız oyunun en eğlenceli kısmı boss savaşları. Daha önceden bahsettiğim sub-weaponlar'la değişik stratejiler geliştirmek zorunda kaldığınız bu savaşlar tam bir heyecan fırtınası. Bütün bir tur boyunca hayatta kalma mücadelesi verip bir de boss'a kadar dipdiri ayakta kalabilmek içinse mümkünse çevredeki bütün mumlara kırbacınızla vurmak gerekiyor, çünkü bütün o upgrade'ler, silahlar, bonuslar, kalpler falan hep onlardan düşüyor. Dracula'nın kalesinden fışkıran kalpler mantığını pek sorgulamayın, telefon kulübesinden pişmiş tavuk çıkartan bir neslin ürünü oyunlar bunlar ne de olsa. Ayrıca sub-weapon'larımız bu kalpler olmadan bir işe yaramıyor ve özellikle boss savaşlarında bu silahlara oldukça fazla ihtiyaç duyuluyor. Hem insan koskoca Dracula'nın kalesine sadece kırbaçla girer mi yahu?

ÇIKICAM DRACULA'NIN ODASINA, VURUCAM KIRBAÇI, VURUCAM KIRBAÇI!

Adamlar bir kere kaleyi çok güzel tasarlamışlar, birçok gizli eşya, patika falan mevcut ve bunları keşfetmek ve oyuna alıştıkça o zor platform kısımları, boss savaşları falan acayip eğlenceli bir hale geliyor. Hatta Dracula'nın kankası Death'le savaşınca "Lan ben ölümle bile yüzleştim!" diye yüzeysel bir espri bile geliyor insanın aklına, hehe. Hele ki o oyunun sonunda Dracula'nın iki formuyla yaptığımız savaş heyecanını hiç kaybetmiyor. Ayıptır söylemesi çok küçükken tırsardım ben gerçi biraz kendisinden.

Chronicles'ın getirdiği yeniliklerden en büyüğü ise gene bence ses alanında. Zira onca yıldır Vampire Killer, Thrashard In The Cave, Heart of Fire, Poison Mind gibi unutulmayan efsane parçaların Sota Fujimori tarafından tekno-elektronik tarzı yeni düzenlemeleri mevcut. Ki bu saydığım her iki tarzdan da pek haz etmeyen bir adam olarak gene de feci gaza getirdi beni. Bunun yanı sıra Ayami Kojima'nın artwork'leri, yeni açılış ve kapanış videoları, Arrange Mode'u bitirdiğiniz de açılan yapımcıyla röportaj, Time Attack gibi yenilikler olsa da oyun 8-Bit dönemlerinin kaçınılmaz biçimde kurbanı oluyor ve bütün oyunu bitirmek maksimum 2-3 saatinizi alıyor. O kadarcık kusuru da olsun artık.

Şundan zerre şüphe yok ki hâlâ bütün eğlencesinden hiçbir şey kaybetmeyen bu 20 yıllık Castlevania'nın sırrı, oyunun temelinde yatan basit fakat bir o kadar da eğlenceli oyun mekaniklerinde ve eşsiz atmosferinde yatıyor. Zaten seri artık bambaşka bir görünüme bürünmüşken atalarının kemiklerinin hala sapasağlam olduğunu görmek harika bir his. O yüzdendir ki kırbaçlara sarılın vampir avcıları, gece hâlâ çok taze...

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Müthiş Castlevania atmosferi ✔ Müzikler ✔ Eski korku hikâyelerini hatırlatıyor ✔ Kısa ama eğlenceli oynanış ✖ Birkaç ufak kontrol problemi ✖ Zorluk bazen coşuyor ✖ Biraz fazla kısa



> **Tür:** Aksiyon-Platform > **Yapımcı:** Konami > **Dağıtım:** Konami > **Dijital İndirme:** 6$ (PSN) > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Dahası İçin:** castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania_Chronicles

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Ben bu kaleyi yıkarım arkadaş!

7.5

Ne Kadar Oynanır?
Her şeyi kurutmaya kalkışırsanız 10-12 saat

PS One | PSN | Sharp X68000

PIXEL



Oradaydım

ZANARKAND'A DOĞRU

[Final Fantasy X – Açılış] Oyunun ilerlerinden bir sahneyle başlar Final Fantasy X. İç burkan bir piyano melodisi ile… 'To Zanarkand…'

Müzik kendi başına bize birkaç saniye eşlik eder. Sonra ekranda günbatımına doğru kenara bırakılmış birkaç silah belirir. Yedi kişilik grup silahlarını bir kenara koymuş, ateşin başında oturmaktadır. Kimseden çıt çıkmaz ama öyle bir hava vardır ki oyuncu bilir, bu boş bir sessizlik değildir.

'Bilir' demek çok doğru olmadı aslında, 'hisseder' desem daha çok içime sinecek. Sonuçta oyunun daha başıdır ve oyuncu ne karakterler hakkında fikir sahibidir, ne de ne yaşadıkları hakkında. Yuna'nın ne olursa olsun sonuna kadar gideceğini; Lulu, Wakka, Rikku ve Kimahri'nin Yuna'nın kendisini feda etmemesi için ellerinden geleni yapacağını ama nihayetinde onun vereceği karara da saygı duyacaklarını; Sir Auron'ın "gerekenin yapılması" taraftarı gibi gözükmekle beraber diğer dördü ile aynı şekilde hissettiğini; Tidus'un ne olursa olsun Yuna'yı durdurmaya and içtiğini; ve de herkesin birbirinin ne düşündüğünü bildiğini, konuşulacak bir şeyin olmadığını, olayların gelişimi karşısında kararlılıkla ayakta durmaktan başka yapılacak bir şey kalmadığını oyuncu henüz bilmiyordur. Ama oradaki o sessizlikteki derinliği 'hisseder'.

Tidus kısa süre sonra ayağa kalkar, elini Yuna'nın omzuna koyar. 'Her şey güzel olacak' der gibidir ama sessizliği bozmaz. Gerek yoktur. Yuna anlamıştır. Sonrasında orada bulunan bir tümseğe çıkar ve bütün bilinmezlerin çözüleceği o şehre, Zanarkand'a yukarıdan uzun uzun bakar. Ve oyunu başlatan sözleri söyler: *Hikâyeme kulak verin. Bu belki de son şansımız…* **-Ömer Akdağ**







PIXEL YAZITLARI

OYUNLARDA İLK ÜÇ BOYUT DERİNLİĞİ TEKNOLOJİSİ

PlayStation 4'ün lansmanında "Öyle görünüyor ki bu 3D teknolojisini artık pek kurcalamayacağız" cümlesini duyduktan sonra bana dank etti, bugünlerde yeniden hortlayan ve aslında gayet eski olan bu teknolojinin kökenlerini biz neden daha önce Piksel Yazıtları köşemize taşımamışız ki? O yüzden yüksek müsaadenizle bu ay bu utancı ortadan kaldırmak istiyorum.

Öncelikle 3D teknolojisinin hayatıma girişinin absürt hikâyesini anlatayım. 5-6 yaşlarındaydım ve bir yılbaşı akşamı televizyonda şarkı söyleyen Hülya Avşar'ın önündeki fona (yanlış hatırlamıyorsam tabii), kafaya taktığımız komedi denilebilecek kırmızı ve mavi camlı karton gözlükler vasıtasıyla bakıp daha önde görünmesinin şaşkınlığını ailece paylaşmıştık. Bugünün 3D'sinin temelini oluşturan bu Anaglyph 3D sistemi aslında çok da basit bir mantığa sahipti: Görüntü, biri kırmızı diğeri de mavi renklerden oluşan iki ayrı açıdan iki ayrı katman olarak çekiliyor ve her biri yalnızca kendi camının rengindeki katmanı görmemizi sağlayan gözlükler vasıtasıyla her iki göze de farklı açılardan aynı görüntüyü sunarak katmanları üst üste bindiriyordu. Yani bütün olay beynimizin derinlik varmış gibi kandırılmasından ibaret.

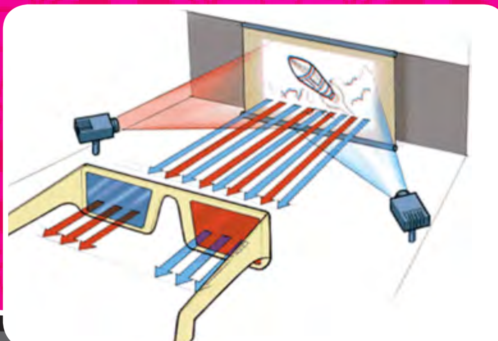
Yapay bir derinlik yaratma teknolojisinin oyunlara girişiyse çok daha eskidir, taa 1982'de çıkmış bir oyundan, SubRoc-3D'den bahsediyorum. Lakin az önce anlattığım teknolojiden farklı olarak burada oyuncuya biri siyah biri de beyaz olmak üzere iki tane dönen disk gösteriliyor, o şekilde oyunun 3D görünmesi sağlanıyordu. Ama bahsettiğim esas Anaglyph 3D teknolojisi 1987'de Falsion, Out-Run 3D ve onun çakması Rad Racer (ki yapımcısı Hironobu Sakaguchi olur), 3-D World Runner gibi sayısı 10-20 arası seyreden NES ve Sega Master System oyunlarında kullanıldı.

O yıllarda böyle bir teknoloji, oyuncuları ne kadar çok etkilemiş olmalı değil mi? Hayır, tabii ki de öyle olmadı ve çoğu son derece vasat oyunlarda kullanılan Anaglyph 3D sistemi gerek oyunların mavi ve kırmızı haricinde tüm renklerini kaybetmesi, gerekse oyunu daha da zor bir hale getirmesi yüzünden hızla bir köşeye atıldı. Ama üçüncü boyut hayatımıza girmek konusunda kararlıydı, temel mantığını koruyup farklı sistemlerle evrimleşerek (bkz. Virtual Boy) bugünkü bildiğimiz haline kadar ulaştı. Peki tercih edilebilirliği konusunda bir şeyler değişti mi? Yine hayır. Tarih tekerrürden ibaretmiş ne de olsa... **-Emre Sümer**













Eski Dergilerim

Retro dergiler arasında en prestijli olanlardan birine, onun çok sevilen bir kapağına bakıyorsunuz. Hakikaten, nasıl bir sayıymış ki adı geçen bütün oyunlar birbirinden güzel! Bomberman'i olabilecek en güzel şekilde kullanan Retro Gamer karşısında saygıyla eğiliyor, hep birlikte Jack the Nipper oynamaya gidiyoruz.



Oyungezer
SAYI: 67 - 2013/05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Mayıs 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

alizine wonderland
Efsane geri dönüyor!!!
(Çıkar o postalları Ali, feci kokuyor)


M